

1. ВСТУПЛЕНИЕ	- 4 -
2. УСТАНОВКА И ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА ИГРЫ	- 5 -
2.1 СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	- 5 -
2.2 УСТАНОВКА ИГРЫ	- 5 -
2.3 ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ	- 6 -
3. ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ	- 7 -
3.1 ГЛАВНОЕ МЕНЮ	- 7 -
3.1.1 Продолжить	- 7 -
3.1.2 Новая игра	- 8 -
3.1.3 Сохранить	- 8 -
3.1.4 Загрузить	- 9 -
3.1.5 Настройки	- 9 -
3.1.6 Авторы	- 9 -
3.1.7 Выход	- 9 -
3.2 МЕНЮ НАСТРОЕК	- 9 -
3.2.1 Графика	- 10 -
3.2.2 Звук	- 12 -
3.2.3 Управление	- 13 -
3.2.4 Игра	- 14 -
3.3 МЕНЮ ВЫБОРА СЛОЖНОСТИ ИГРЫ	- 16 -
3.3.1 Меню настроек сложности	- 16 -
3.4 ЭКРАН ГЕНЕРАЦИИ ПЕРСОНАЖА	- 18 -
3.5 ОСНОВНОЙ ЭКРАН	- 19 -
3.5.1 Панель управления членами отряда	- 20 -
3.5.2 Быстрая панель управления текущей экипировкой	- 21 -
3.5.3 Панель информации об игровых событиях	- 24 -
3.5.4 Окно оптического прицела	- 24 -
3.5.5 Панель опций и доступа к другим игровым окнам	- 24 -
3.5.6 Панель паузы	- 25 -
3.5.7 Панель информации о противниках	- 25 -
3.6 ЖУРНАЛ	- 26 -
3.7 РЮКЗАК	- 27 -
3.7.1 Слоты экипировки	- 29 -
3.7.2 Быстрые слоты рук	- 29 -
3.7.3 Карман	- 29 -
3.7.4 Слоты разгрузки и рюкзака	- 29 -
3.7.5 Быстрые слоты для гранат	- 30 -
3.7.6 Модель персонажа	- 30 -
3.7.7 Показатель веса	- 30 -
3.7.8 Экран разделения сложенных предметов	- 30 -
3.8 НАВЫКИ	- 31 -
3.9 КАРТА	- 33 -
3.10. ПРОЧИЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА	- 34 -
3.10.1 Контекстное меню	- 34 -
3.10.2 Информация о предметах	- 34 -
3.10.3 Интерфейс диалога	- 35 -
3.10.4 Состояния курсора	- 36 -
3.10.6 Область перехода на другой уровень	- 39 -
4. ПРАВИЛА ТОРГОВЛИ	- 40 -
4.1 РЕМОНТ И УЛУЧШЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ	- 42 -
5. ИГРОВАЯ СИСТЕМА	- 43 -
5.1 ПРИНЦИПЫ СИСТЕМЫ SPM	- 43 -
5.2 ПРИКАЗЫ И ДЕЙСТВИЯ	- 45 -
5.3 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	- 47 -
5.4 РУКОПАШНЫЙ БОЙ	- 48 -
5.5 СТРЕЛЬБА	- 48 -
5.5.1 Типы прицеливания	- 49 -

5.5.2 Типы огня	- 49 -
5.5.3 Вероятность попадания.....	- 51 -
5.5.4 Осечки, поломки и перегрев.....	- 51 -
5.6 ГРАНАТЫ И КАМНИ	- 52 -
5.7 МИНЫ.....	- 53 -
5.8 РАНЕНИЯ.....	- 54 -
5.9 ЗАЩИТА	- 55 -
5.10 РЕМОНТ	- 56 -
5.11 ВЗЛОМ ЗАМКОВ.....	- 56 -
6. СНАРЯЖЕНИЕ.....	- 58 -
6.1 ВООРУЖЕНИЕ.....	- 58 -
6.1.1 Пистолеты.....	- 59 -
6.1.2 Пистолеты-пулеметы.....	- 59 -
6.1.3 Винтовки.....	- 59 -
6.1.4 Пулеметы.....	- 59 -
6.1.5 Гладкоствольное оружие.....	- 60 -
6.1.7 Гранатометы.....	- 60 -
6.1.8 Гранаты и мины.....	- 60 -
6.2 АМУНИЦИЯ	- 61 -
6.3 ПРЕДМЕТЫ ЭКИПИРОВКИ.....	- 61 -
6.4 РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ	- 62 -
6.5 ПРЕДМЕТЫ ТОРГОВЛИ.....	- 62 -
7. РОЛЕВАЯ СИСТЕМА.....	- 63 -
7.1 ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.....	- 63 -
7.1.1 Опыт.....	- 63 -
7.1.2 Здоровье.....	- 63 -
7.1.3 Сила.....	- 63 -
7.1.4 Выносливость.....	- 63 -
7.1.5 Ловкость.....	- 64 -
7.1.6 Зрение.....	- 64 -
7.1.7 Слух.....	- 64 -
7.2 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ	- 64 -
7.2.1 Быстрая стрельба	- 64 -
7.2.2 Точная стрельба.....	- 64 -
7.2.3 Тяжелое оружие	- 64 -
7.2.4 Снайпер.....	- 64 -
7.2.5 Броски.....	- 64 -
7.2.6 Рукопашный бой.....	- 65 -
7.2.9 Инженерное дело	- 65 -
7.2.7 Медицина.....	- 65 -
7.2.8 Маскировка.....	- 65 -
7.3 СПЕЦИАЛИЗАЦИИ.....	- 65 -
8. СПИСОК КЛАВИШ	- 69 -
8.1 ПРИКАЗЫ.....	- 69 -
8.2 УПРАВЛЕНИЕ ОТРЯДОМ	- 69 -
8.3 БЫСТРЫЕ КОМАНДЫ	- 69 -
8.4 СИСТЕМНЫЕ КОМАНДЫ	- 69 -
8.5 УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ	- 70 -
8.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАВИШИ.....	- 70 -
8.6.1 Alt.....	- 70 -
8.6.2 Ctrl.....	- 70 -
8.6.3 Shift.....	- 70 -
9. АВТОРЫ	- 71 -
10. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА	77
11. БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ	77
12. ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ	78



1. Вступление

Мародер – тактическая стратегия с элементами ролевой игры, основанная на одноименном романе Беркема Аль Атоми.

Двадцатые годы нового тысячелетия. Истерзанная всевозможными кризисами и коррумпированными чиновниками Россия теряет суверенитет. Под предлогом охраны потенциально опасных объектов в страну введены войска НАТО, однако на деле «охрана» ограничивается контролем над крупными региональными центрами и торговыми трассами.

Обитатели населённых пунктов, далёких от важных для новых «хозяев» городов, лишены снабжения и предоставлены сами себе – очень скоро голод, помноженный на вседозволенность, стирает с обывателей налёт цивилизации.

Столкнувшись с надвигающимся хаосом, мирный труженик завода Ахметзянов в одночасье становится расчетливым мародёром Ахметом. В условиях постоянной, изматывающей войны «всех против всех» Ахмет соберёт небольшой сплочённый отряд, превратит дом в крепость и научится выживать в условиях, когда на одной чаше весов человечность, а на другой – жизнь и благополучие близких.

2. Установка и техническая поддержка игры

2.1 Системные требования

Минимальная конфигурация:

- Windows XP/Vista, DirectX 9.0
- Процессор: 2 ГГц
- 1 Гб оперативной памяти
- DirectX 9.0-совместимая видео-карта с 256 Мб видео-памяти NVIDIA GeForce 5200 или ATI Radeon 9600
- DVD-привод
- DirectX-совместимая звуковая карта
- Мышь
- 3 Гб свободного места на жестком диске

Рекомендуемая конфигурация:

- Windows XP/Vista, DirectX 9.0
- Процессор: 2.6 ГГц
- 2 Гб оперативной памяти
- DirectX 9.0-совместимая видео-карта с 256 Мб видео-памяти NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X800
- DVD-привод
- DirectX-совместимая звуковая карта
- Мышь
- 5 Гб свободного места на жестком диске

2.2 Установка игры

Вставьте диск в DVD-привод вашего компьютера. На экране появится окно программы автозапуска.

На некоторых компьютерах может быть отключено автоматическое распознавание дисков. В этом случае следует запустить файл "autorun.exe" из корневого каталога диска.

В появившемся окне будут доступны следующие пункты меню:

Установка - произвести установку игры на компьютер;

Руководство - открыть руководство по игре;

Выход - закрыть окно программы автозапуска.

Кроме того, в окне автозапуска доступны интернет-ссылки на [сайт разработчиков – компании Апейрон](#), и [сайт издателя – компании «Бука»](#).

Выберите пункт **«Установить игру»** для запуска мастера установки, далее следуйте инструкциям. Программа установки предложит вам выбрать папку, в которую будет установлена игра. По умолчанию предлагается путь **C:\Program Files\Buka\Мародер**.

После установки игры в меню «Пуск» вашего компьютера появится программная группа **Бука\Мародер**. В ней находятся ярлыки, при помощи которых вы сможете запустить игру, открыть программу настройки или вызвать руководство по игре. Здесь же находятся

интернет-ссылки на вебсайты [разработчиков – компании «Апейрон»](#), и [издателя – компании «Бука»](#), а также ярлык программы удаления игры.

2.3 Производительность игры

Если у вас возникли проблемы с производительностью игры, попробуйте предпринять следующие шаги:

- Во время игры вызовите консоль клавишей "~" и введите с клавиатуры команду EnlargeFPS;
- Отключите графические спецэффекты в программе настройки или настройках самой игры;
- Выберите меньшее разрешение экрана;
- Увеличьте размер файла подкачки до 1-1,5 Гигабайта;
- Обновите драйвера видеокарты;
- Проведите дефрагментацию жесткого диска.

3. Игровые экраны

Запустив игру и просмотрев стартовые ролики (их можно пропустить нажатием клавиши Esc) вы окажетесь в главном меню.

3.1 Главное меню



Основное меню игры состоит из следующих пунктов:

- Продолжить** – вернуться в игру;
- Новая игра** – начать новую кампанию;
- Сохранить** – записать текущую игру на жесткий диск;
- Загрузить** – загрузить одну из ранее сохраненных игр;
- Настройки** – выбор настроек графики, звука, управления и игровых опций;
- Авторы** – посмотреть список создателей игры;
- Выход** – покинуть игру и вернуться в Windows.

3.1.1 Продолжить

Этот пункт позволяет возобновить игровой процесс, если вы вышли в главное меню из игры. При первом запуске игры эта опция скрыта.

3.1.2 Новая игра

Чтобы начать новую игру, кликните на эту опцию левой кнопкой мыши, и вы попадете в экран выбора сложности игры.

3.1.3 Сохранить

Вы можете воспользоваться этой опцией, чтобы войти в режим записи текущего состояния игры на жесткий диск. (Для быстрого входа в режим записи нажмите в игре клавишу «F6»). До начала игры или после гибели персонажа эта опция недоступна.



В режиме сохранения игры в левой части таблицы вы увидите список всех записанных состояний, с датой и временем. Текущее сохранение выделено красной полосой, вы можете изменить его название, воспользовавшись клавишей «**Backspace**» (по умолчанию все сохранения называются по имени текущего сектора с порядковым номером). В правой части таблицы представлен скриншот момента сохранения, под которым отображена ключевая информация о состоянии игры: название локации, список и состояние здоровья членов отряда на момент сохранения, а также находится ли отряд в процессе боя.

Если вы хотите записаться поверх уже существующего сохранения, просто дважды кликните по желаемой строчке левой кнопкой мыши. Красная полоса выделения переместится на соответствующую строчку.

Чтобы осуществить запись сохранения, кликните на кнопку **«Сохранить»** в левом нижнем углу экрана.

Для удаления ненужного сохранения, выберите его в списке и кликните на кнопку **«Удалить»**. Кнопка **«Заккрыть»** вернёт вас к экрану главного меню.

3.1.4 Загрузить

Эта опция позволит вам загрузить одну из ранее сохранённых игр. Помимо сохранений, сделанных вручную, вы также можете восстановить любые автосохранения, сделанные программой. По умолчанию автосохранения при получении нового задания, в начале боя и при его завершении. При первом запуске игры или пока у вас нет ни одного сохранения, опция недоступна.

Интерфейс режима загрузки идентичен режиму сохранения. Выберите в списке нужное вам отложенное состояние, ориентируясь по названию и дате сохранения и по информации в правой части таблицы, и кликните на опцию **«Загрузить»** в левом нижнем углу экрана, чтобы загрузить его. Для удаления ненужных сохранений воспользуйтесь опцией **«Удалить»**. Кнопка **«Заккрыть»** возвращает к экрану главного меню.

3.1.5 Настройки

Этот пункт открывает подменю настройки игры. Здесь вы можете изменить качество игровой графики, громкость звукового сопровождения игры, заданные по умолчанию «горячие клавиши», а также параметры системы SPM, контролирующие включение автопауз и перемещений камеры в ходе боя.

3.1.6 Авторы

В этом пункте перечислены все люди, принимавшие участие в работе над игрой.

3.1.7 Выход

Этот пункт используется для выхода из игры.

3.2 Меню настроек

Меню настроек игры состоит из четырёх основных закладок:

Графика – здесь задаются параметры игровой графики;

Звук – изменение громкости музыки и звуковых эффектов;

Управление – настройка «горячих клавиш» для управления бойцами, а также настройка управления, скорости перемещения и чувствительности игровой камеры;

Игра – настройка «умной паузы» и некоторых игровых аспектов;

Справа внизу всех экранов настройки находятся опции **«Применить»**, **«Сбросить»** и **«Назад»**. Первая кнопка запоминает сделанные изменения, вторая восстанавливает изначальные значения в текущем экране настроек. При переключении с одного экрана на другой без нажатия опции **«Применить»**, игра запросит у вас подтверждения или отмены совершённых изменений.

Нажатие кнопки «Назад» в любой из закладок экрана настроек вернёт вас к главному меню игры.

3.2.1 Графика

Здесь вы можете изменить разрешение и качество игровой графики. Отключение дополнительных деталей и снижение качества картинки могут резко повысить производительность игры.



Оконный режим – выбор между полноэкранным режимом и запуском в окне. Для активации этой опции необходимо перезапустить игру.

Вертикальная синхронизация – синхронизация кадровой частоты с частотой вертикальной развёртки монитора. Отключение этой опции может несколько увеличить производительность.

Разрешение – смена разрешения игрового экрана. Здесь можно выбрать одно из предлагаемых на выбор разрешений. Рекомендуемое разрешение экрана – 1024x768. Для активации этой опции необходимо перезапустить игру. *Внимание! Изменение разрешения может серьезно сказаться на производительности системы во время игры!*

Сглаживание – уровень сглаживания полигонов, выключено или от x2 до x4. Для активации этой опции необходимо перезапустить игру.

Анизотропная фильтрация – включить или выключить анизотропную фильтрацию, позволяющую увеличить детализацию объектов в игре. Для активации этой опции

необходимо перезапустить игру. Отключение этой опции может несколько увеличить производительность.

Яркость – гамма-коррекция игры.

Детализация растений – отрисовка растительности на уровнях. От полного отсутствия до максимальной насыщенности и анимации.

Тени – здесь можно задать качество теней, создаваемых движущимися объектами, либо отключить их прорисовку. От вашего выбора зависит детализация теней и максимальное расстояние от камеры, на котором они видны. Для корректного отображения теней видеокарта должна поддерживать шейдеры версии 1.3 (если тени выбранного качества не поддерживаются вашей видеокартой, появится соответствующее сообщение). *Внимание! Изменение качества теней может серьезно сказаться на производительности системы во время игры.*

Световые эффекты – наличие световых эффектов от фонарей и других источников света.

Постэффекты – активация этой опции делает доступными такие постэффекты, как «размытость», «эффекты на воде», «смещение» и «глубина поля».

Каждый из указанных эффектов можно активировать по отдельности.

Эффекты частиц – опция включает и отключает отрисовку эффектов, которые основаны на использовании частиц (дым и т.п.). Должна быть включённой для активации опции «Кровь».

Вода – отрисовка и степень детализации воды в водоёмах.

Бликующие поверхности – отражение света на поверхностях (требуется поддержка видеокартой вертексных шейдеров, в противном случае они будут эмулироваться программно с затратами производительности).

Доп. детализация – отрисовка мелких деталей поверхности (мусор, дорожная разметка и т.п.).

Эффекты, доступные только при активном пункте «Постэффекты»:

Размытость – Эффект, смягчающий изображение за счёт некоторого «размытия» картинки.

Эффекты на воде – мерцание и «искорки» на поверхности воды

Смещение – искажение воздуха у открытого пламени, во время взрывов и пр.

Глубина поля – некоторое искажение и размытие объектов вне фокуса зрения, например, в окне оптического прицела.

3.2.2 Звук



Здесь вы можете выключить или настроить громкость различного звукового сопровождения в игре. Чтобы изменить уровень звука определенной категории, нажмите курсором на нужную часть соответствующей горизонтальной полоски, и, удерживая кнопку нажатой, выставьте требуемое значение перемещением каретки. Кроме того, изменить громкость звуков можно кликом левой кнопки мыши в точку на соответствующей шкале.

Музыка – громкость музыкального сопровождения;

Игровые эффекты – громкость основных звуковых эффектов;

Окружение – громкость фоновых звуков среды;

Речь – громкость реплик, произносимых персонажами;

Интерфейс – громкость звуковых эффектов игрового интерфейса.

3.2.3 Управление



Здесь можно изменить заданные по умолчанию «горячие клавиши» и некоторые аспекты игры. Их список разделен на четыре закладки в верхней части экрана – «Персонаж», «Отряд», «Интерфейс» и «Камера». Для изменения нужной клавиши просто кликните на соответствующую строчку и нажмите новую клавишу. Имейте в виду, что нельзя назначить двойные сочетания клавиш, а также использовать системные клавиши Print Screen, Scroll Lock, Pause, Num Lock, клавиши Windows, и некоторые дополнительные и нестандартные клавиши различных клавиатур. Кроме того, не предусмотрено переназначение функций на кнопках и колесиках мыши. Если при назначении клавиш функции дублируются, предыдущее действие теряет привязку к клавише, и его поле становится красным. При подтверждении изменений вы получите сообщение, что один или несколько приказов остались без «горячих клавиш».

«Горячие» клавиши распределены по следующим закладкам:

Персонаж – команды для выделенного в данный момент персонажа – смена типа передвижения, режима стрельбы и т.п.;

Отряд – клавиши переключения между членами отряда.

Интерфейс – клавиши доступа к различным окнам интерфейса, а также клавиши быстрого сохранения и загрузки, снятия снимка игрового экрана и пр.;

Камера – настройка клавиш управление камерой обзора, её чувствительности и скорости перемещения. Здесь также можно активировать мгновенное перемещение камеры по игровым событиям.

3.2.4 Игра



Здесь вы можете изменить настройки «умной паузы» боевого режима SPM и изменить некоторые аспекты игры.

Каждая из строк таблицы задаёт автоматическую реакцию интерфейса на соответствующее событие боевого режима.

События перечисляются в строках таблицы:

Нет приказов – боец выполнил приказ и не переключен в режим ожидания.

Взрыв поблизости – боец видит взрыв вне поля зрения камеры.

Персонаж ранен – боец получил ранение

Замечен новый враг – боец заметил нового врага.

Повторно замечен враг – замеченный ранее и потерянный враг вновь в поле зрения.

Персонаж под огнем – рядом с Вашим бойцом свистят пули.

Враг убит – боец уничтожил цель.

Замечена граната – боец заметил летящую гранату.

Подозрительный звук – боец услышал, как перемещается невидимый враг.

Цель потеряна – боец потерял врага из поля зрения.

В локации враги – рядом появились враждебные персонажи, пока не попавшие в поле зрения героев.

Обнаружен предмет – в поле зрения персонажа попал новый предмет.

Обнаружена мина – персонаж обнаружил вражескую мину.

В столбцах таблицы задаётся реакция игры на эти события:

Пауза – при наступлении события игровое время останавливается

Выбор бойца – автоматический выбор бойца, участвующего в событии.

Камера – камера обзора перемещается к месту события.

Чтобы «заказать» ту или иную реакцию интерфейса на событие, кликните на соответствующую клетку в таблице. Красный квадрат в клетке означает включение опции, пустая клетка – отключение. Таким образом, если на событие **«Нет действий»** (боец только что выполнил приказ) включить клетки **«Камера»**, **«Выбрать»** и **«Пауза»**, то игра будет разворачивать камеру на бездействующего наемника и переключать на него управление, остановив ход игрового времени.

В нижней части таблицы можно изменить настройки следующих игровых явлений:

«Быстрые диалоги» - при активной опции во всех диалогах, не имеющих опциональных реплик, смена собеседников происходит автоматически, не требуя подтверждения со стороны игрока.

«Подсказки» - дополнительные подсказки, обучающие взаимодействию с некоторыми игровыми предметами – например, при первом попадании отмычек в инвентарь персонажа появившаяся подсказка пояснит способ их применения в игре. Опытные игроки могут отключить эту функцию.

«Кровь» - настройка отображения крови в игре. Доступна при включенной опции **«Эффекты частиц»**.

3.3 Меню выбора сложности игры



Нажав **«Новая игра»** в главном меню, вы попадёте в меню настроек сложности:

«Лёгкая» - сниженная сложность игры для начинающих игроков

«Нормальная» - средняя сложность, рекомендуемая игрокам, уже знакомым с системой «SPM®»

«Тяжёлая» - повышенная сложность, бросающая вызов опытным мародёрам.

«Настроить» - выбрав эту опцию, вы сможете настроить желаемую сложность игры.

«Назад» - возвращает в главное меню.

Выбрав один из предлагаемых уровней сложности игры, вы перейдёте к экрану генерации персонажа.

3.3.1 Меню настроек сложности

Настраиваются следующие опции:

Вероятность осечки: вероятность того, что при выстреле оружие «заклинит». Выбрав «никогда» из выпадающего списка, вы отключите возможность осечки. Вариант «редко» означает, что осечки будут происходить изредка, и лишь при использовании оружия с сильным износом. Вариант «часто» повысит вероятность осечки и снизит порог значения износа оружия, после которого осечки будут происходить.

Вероятность критических ранений: шанс возникновения критического состояния у персонажа, получившего ранение. Вариант «никогда» означает полное отсутствие критических ранений, «редко» и «часто» повышают шансы возникновения критических состояний.

Эффективность аптечки: определяет количество восстанавливаемого здоровья при применении аптечки.

Перегрев оружия: определяет скорость возникновения перегрева оружия при его интенсивном использовании – значения от «слабого» до «высокого».

Расход энергии при перемещении: степень зависимости скорости расхода энергии персонажа от типа передвижения – например, бега или передвижения с оружием навскидку.

Скорость износа предметов: чем ниже скорость износа, тем дольше вам прослужат оружие и броня, не требуя ремонта.

Точность врагов: определяет вероятность попадания вражеских пуль в Ваших персонажей.

В зависимости от выбранной сложности игры автоматически выставляются следующие значения:

	Лёгкая	Нормальная	Сложная
Вероятность осечки	никогда	редко	часто
Вероятность критических ранений	редко	редко	часто
Эффективность аптечки	высокая	средняя	низкая
Перегрев оружия	слабый	средний	высокий
Расход энергии при перемещении	низкий	средний	высокий
Скорость износа предметов	низкая	средняя	высокая
Точность врагов	низкая	средняя	высокая

Кнопка «Назад» возвращает к экрану выбора сложности.

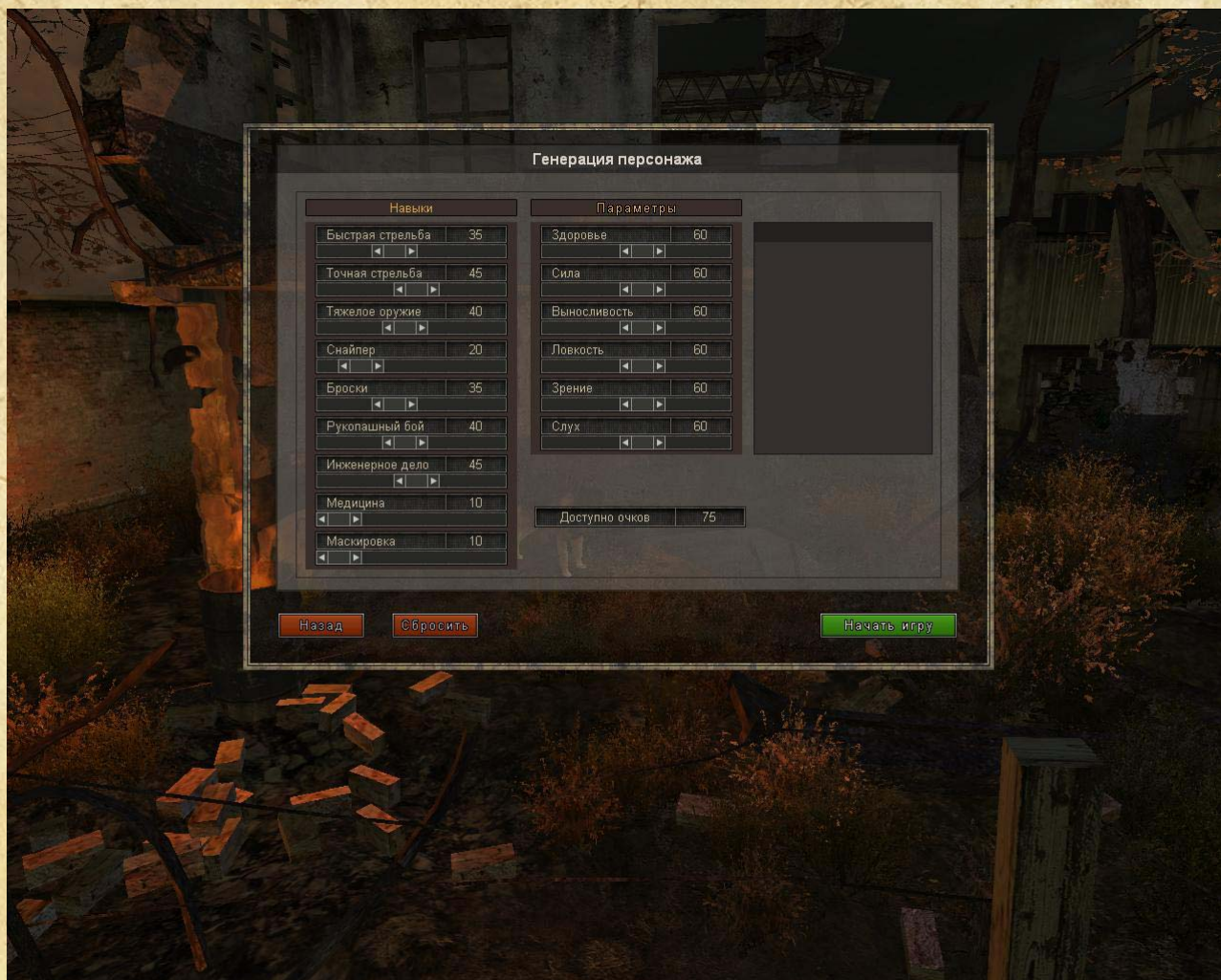
Кнопка «Сбросить» устанавливает средние значения всех параметров, отвечающих за уровень сложности.

Кнопка «Применить» подтверждает выбранные настройки и открывает экран генерации персонажа.

Внимание! Уровень сложности определяется только при начале новой игры.

3.4 Экран генерации персонажа.

Перед началом игры вам предлагается распределить некоторое количество очков среди значений навыков и характеристик вашего альтер-эго.



В левом столбце перечислены навыки персонажа, в разной степени необходимые для выживания в мире «Мародёра», в правом – физические параметры персонажа, выступающие модификаторами к большинству выполняемых персонажем действий. Окно в правой части таблицы предназначено для описания параметра или навыка с пояснением его игровой функции – достаточно кликнуть левой кнопкой мыши на название или ползунков интересующей характеристики.

Значения параметров и навыков в «Мародёре» отображаются посредством условных единиц. Диапазон значений параметров и навыков может изменяться от единицы до ста, за исключением очков жизни и энергии персонажа: эти параметры могут превысить отметку в сто баллов за счёт приобретения определённых специализаций. Следует заметить, однако, что нижнее пороговое значение – единица – будет означать крайнюю степень неразвитости параметра или навыка. Например, персонаж со значением силы в единицу будет обладать силой парализованного котёнка. Для сравнительно здорового взрослого человека нижней пороговой величиной параметров считается отметка в 30 единиц

При генерации персонажа вы сможете изменить выставленные по умолчанию значения параметров и навыков, распределив свободные очки, количество которых указано в

строке «Доступно очков». Изначально на распределение предоставлено 75 очков, однако вы сможете высвободить дополнительные очки, уменьшив значения менее важных на ваш взгляд характеристик. Значения параметров разрешается изменять в диапазоне от 30 до 85, навыков – от 10 до 75. В процессе игры персонаж может увеличить значения характеристик до 100. (Подробнее о навыках и увеличении их значений рассказывает § 7. Ролевая система).

Кнопка «Назад» в нижней части окна возвращает к экрану выбора сложности.

Нажатие кнопки «Сбросить» сбросит значения характеристик на установленные по умолчанию.

Наконец, нажатие кнопки «Начать игру» завершит этап генерации персонажа и позволит вам приступить непосредственно к игре.

Рекомендуется начинать игру, распределив все свободные очки между характеристиками персонажа, однако, при желании вы сможете бросить игре вызов, создав персонажа со сниженными характеристиками.

3.5 Основной экран

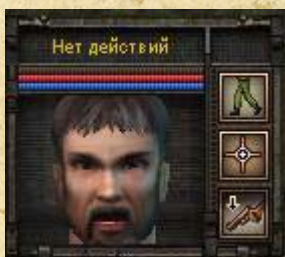


Элементы управления, расположенные на основном экране, можно разделить на семь частей:

- 1: – панель управления членами отряда и информации об их состоянии;
- 2: – быстрая панель управления текущей экипировкой выбранного персонажа;
- 3: – панель информации об игровых событиях;
- 4: – окно оптического прицела;
- 5: – панель опций и доступа к другим игровым окнам;
- 6: – панель паузы;
- 7: – панель информации о противниках.

Рассмотрим их в порядке очереди.

3.5.1 Панель управления членами отряда



Этот элемент интерфейса содержит информацию о персонажах в отряде. Если в отряде больше одного человека, панель активного в данный момент персонажа окружена рамкой.

В панели каждого из персонажей присутствуют следующие элементы:



Строка действий: Здесь указывается действие, в данный момент выполняемое персонажем и время, требующееся на завершение всех

действий в очереди.

Жёлтым цветом помечены небоевые действия – например, передвижение или поворот. Красным – боевые, такие как прицеливание или стрельба. Обратите внимание, что большинство действий в игре комплексные и представляют собой последовательность действий. Например, отдав приказ выстрелить в противника, вы увидите, как ваш персонаж совершит последовательность действий – вскинет оружие, прицелится и выстрелит.



Информация о текущем состоянии: Верхняя полоса, заполняющаяся золотым цветом - строка прогресса опытности персонажа. Когда полоса заполнится полностью, персонаж приобретёт очередной уровень опытности.

Полоса красного цвета соответствует текущему состоянию здоровья персонажа. Светло-красная полоса, полностью заполняющая шкалу, означает, что персонаж абсолютно здоров.

При получении ранения светло-красная полоса уменьшается; часть её заполняется тёмно-красным цветом. Тёмно-красный цвет шкалы означает, что персонаж с течением времени будет получать дополнительный урон от кровотечения.

Нижняя, синяя шкала – показатель энергии персонажа. При расходе энергии, например, во время бега, светло-синяя полоса начинает уменьшаться; освободившееся пространство заполнится тёмно-синим цветом. Соотношение тёмно-синей и светло-синей полосок отображает соотношение текущей и максимальной энергии.



Иконки критических ранений: В случае получения критических ранений рядом с портретом появятся иконки, демонстрирующие зону ранения. При наведении курсора на такую иконку будет показано подробное описание характера ранения и его последствия для персонажа.



Панель выбора типа передвижения: Выпадающая панель, позволяющая сменить тип передвижения. Клик левой кнопки мыши откроет панель, повторный клик по иконке одного из четырёх типов передвижений – бегом, шагом, в приседе и ползком - подтвердит выбор и закроет панель. В случае критических ранений обеих ног персонаж может перемещаться только ползком – в этом случае иконки недоступных типов передвижения будут окрашены серым цветом.



Панель выбора типа прицеливания: Выпадающая панель, позволяющая сменить тип прицеливания. Клик левой кнопки мыши откроет панель, повторный клик по иконке одного из трёх четырёх типов прицеливания - навскидку, прицельно и через оптику - подтвердит выбор и закроет панель. Режим стрельбы «через оптику» доступен лишь в случае наличия установленного на оружии оптического прицела, в противном случае иконка будет окрашена в серый цвет и будет недоступна для выбора. Достоинства и недостатки каждого способа атаки будут рассмотрены в разделе «Игровая механика».

В случае если в руках персонажа нет огнестрельного оружия, панель выбора типа прицеливания будет недоступна.



Кнопка вскидывания оружия: Нажатие на кнопку позволит вскинуть оружие и удерживать его в положении «наизготовку». При встрече с противником это позволит не тратить время на вскидывание – порой выигранные доли секунды могут спасти жизнь вашему персонажу. Бойцы могут передвигаться сидя или шагом, сохраняя оружие наготове.

Кнопка вскидывания останется нажатой до тех пор, пока вы не отмените приказ удерживать оружие повторным кликом по ней. Кроме того, ваш персонаж может самостоятельно опустить оружие в случае, если энергия персонажа подходит к концу.

Важно отметить, что панели типов передвижения и стрельбы, а также кнопка вскидывания оружия индивидуальны для каждого персонажа в отряде; переключение указанных опций не возможно без непосредственного выделения нужного персонажа.

3.5.2 Быстрая панель управления текущей экипировкой

В левой нижней части контрольной панели располагается панель, позволяющая выбирать режим атаки и работать с предметами, находящимися в «быстрых» слотах инвентаря.



быть только один такой слот.

Каждый персонаж обладает двумя «быстрыми» слотами инвентаря, в которые может быть помещён любой игровой предмет - далее для простоты будем называть эти слоты «руками». Единоновременно активным может



Центральная, самая обширная зона панели отображает предмет, в данный момент находящийся в «активной» руке. Так, например, на иллюстрации в

«активной» руке персонажа находится автомат АКС-74. Предмет в «активной» руке готов к немедленному использованию – это то, что игрок держит в руках непосредственно в данный момент. Кликнув и удерживая левую клавишу мыши на предмете в «активной» руке, вы возьмёте предмет на курсор. Перетащив предмет за пределы панели, вы можете выбросить предмет на землю.

В левом нижнем углу этой панели находится прямоугольное окно меньшего размера – здесь отображается предмет, находящийся в «неактивном» слоте рук – это предмет, который персонаж держит «наготове» - в нашем случае это пистолет-пулемёт «Кедр».

Кликнув левой кнопкой мыши на изображение предмета в «неактивной» руке (или на пустое поле, если «неактивная» рука пуста) вы поменяете «активную» и «неактивную» руки местами.

Такого рода смена рук занимает гораздо меньше времени, чем перекладывание предметов из других карманов инвентаря.



Кнопки дополнительных приспособлений:

ПНВ – кнопка, включающая прибор ночного видения, если он надет на персонажа.

В случае если в активной руке персонажа находится огнестрельное оружие, в нижней части окна активной руки появятся кнопки дополнительных приспособлений:

ЛЦУ – кнопка, включающая и выключающая лазерный целеуказатель, если оружие им снабжено.

ТФ - кнопка, включающая и выключающая тактический фонарь, если оружие им снабжено.

При отсутствии необходимых приспособлений кнопки будут окрашены серым цветом.

Тёмно-зелёный цвет кнопки означает доступную, но неактивную в данный момент опцию.

Наконец, светло-зелёный цвет кнопки означает, что опция в данный момент активна. Включать и выключать доступные опции можно кликом по ним левой кнопкой мыши.



Панель управления режимами огня: В случае если в активной руке персонажа находится огнестрельное оружие, в этой панели появится стилизованный переключатель режимов огня.

В игре возможны три режима стрельбы:

Одиночный огонь: верхняя пиктограмма, стилизованное изображение одной пули. (На иллюстрации выделено белым цветом). В этом режиме при получении приказа атаки персонаж выстрелит в противника один раз.

Автоматический огонь: средняя пиктограмма, изображение трёх пуль: режим доступен только для оружия с возможностью автоматического огня. Установив этот режим, вы сможете задать желаемую длину очереди при помощи шкалы с изображением патронов (см. ниже). Двустольные дробовики также можно перевести в режим «автоматического»

огня – в этом случае выстрел будет произведён «дуплетом», т.е. одновременно из двух стволов.

Выстрел из подствольного гранатомёта: нижняя пиктограмма, стилизованное изображение выстрела для гранатомёта. Режим доступен только для оружия, оборудованного подствольным гранатомётом.

Переключение режимов огня осуществляется кликом левой кнопки мыши на пиктограмму нужного режима, или кликом непосредственно по «улитке» - изображению переводчика режимов огня. В последнем случае доступные режимы огня будут переключаться циклически.

Активный в данный момент режим отображается белым цветом соответствующей пиктограммы.



В этом же блоке находится кнопка **перезарядки**. Если кликнуть по ней левой кнопкой мыши, герой самостоятельно займется зарядкой недостающих боеприпасов из всех доступных источников. Разумеется, если патроны или магазины есть в наличии.



В нижней части этого блока находится информация о состоянии предмета, выставленной длине очереди и количестве патронов в оружии.

Зелёная полоса – визуальное отображение степени износа предмета. Когда состояние предмета становится хуже, зелёная полоса уменьшается и меняет цвет – износ средней степени отображается жёлтым цветом шкалы, красный цвет шкалы означает, что предмет близок к поломке и потере функциональности.

Шкала с изображением патронов – регулятор длины очереди и количества заряженных в оружие патронов. Если оружие находится в автоматическом режиме стрельбы, кликом по изображению патронов вы сможете выставить желаемое количество выстрелов в следующей выпущенной персонажем очереди. Клик в пустое пространство шкалы выставит максимальную доступную длину очереди.

Обратите внимание, что в некоторых случаях персонаж может затратить на один-два патрона больше или меньше, чем в выставленной длине очереди - как и в жизни, при стрельбе очередями точно контролировать число выпущенных пуль довольно сложно.

Левее шкалы регулировки длины очереди расположены два числа – первое отображает количество выстрелов, которое персонаж сделает при получении очередного приказа атаки; второе – показатель количества патронов, оставшихся в оружии на данный момент.



Последний элемент в этом блоке – **«быстрые» карманы для гранат**. Общий принцип управления этими карманами такой же, как и «быстрыми» слотами рук, за исключением того, что эти слоты могут содержать только гранаты или камни. При щелчке левой кнопкой на изображение гранаты в слоте вы сделаете этот слот активным – персонаж возьмёт в руку гранату или камень, подложка слота станет ярко-зелёной. Теперь, переведя курсор за пределы элементов управления и кликнув правой кнопкой мыши, вы сможете метнуть гранату по демонстрируемой дуге. Граната в этом случае взведётся автоматически.

Также вы можете взвести её заранее, кликнув правой кнопкой на изображение в слоте и в появившемся контекстном меню выбрав опцию «Взвести гранату». В этом случае граната останется в слоте, рядом с изображением появится красная мигающая звёздочка.

Нажав и удерживая левую кнопку мыши на гранате или камне в «быстром» слоте вы «поднимите» предмет на курсор. Переведя курсор с предметом за пределы панели, вы можете выбросить его на землю. Обратите внимание, что не взведённая заранее граната, выброшенная таким способом, не взорвётся.

3.5.3 Панель информации об игровых событиях.



вы сможете просмотреть более старые записи.

Эта панель содержит информацию о большинстве событий, произошедших в течение игры – сюда добавляются записи о занесении новой информации в журнал, повышении навыков персонажа, нанесении и получении ранений и др. Передвигая ползунок в правой части панели, при желании

3.5.4 Окно оптического прицела



ноги.

Если на оружии в активной руке установлен оптический или коллиматорный прицел, то при переводе курсора в режим атаки в правом нижнем углу появится окно прицела.

Если прицел коллиматорный – окно прицеливания будет доступно в режиме стрельбы «прицельно». При установленном оптическом прицеле окно появится при выбранном режиме стрельбы «через оптику».

В окне прицела в увеличенном виде отображается позиция курсора. Переместив курсор атаки на персонажа противника, вы сможете точнее выбрать зону атаки. В правой части окна прицеливания появится название зоны тела, на которую наведён курсор: тело, голова, руки или

Отдав приказ атаки, вы зафиксируете окно на атакуемом персонаже – независимо от дальнейших движений курсором окно прицеливания будет следить за противником до момента выстрела.

3.5.5 Панель опций и доступа к другим игровым окнам.

При помощи кнопок на этой модели вы можете получить доступ к следующим игровым экранам:



Меню: предоставляет доступ к главному меню игры. Также вы можете попасть в главное меню, нажав кнопку Esc.



Журнал: предоставляет доступ к окну журнала.



Рюкзак: открывает окно инвентаря.



Навыки: показывает окно навыков.



Карта: открывает окно карты.

При наличии поблизости враждебных персонажей открытие любого из перечисленных экранов автоматически поставит игру на паузу, которая снимется при закрытии окна. Подробно о каждом из экранов вы сможете узнать ниже.

3.5.6 Панель паузы.

Средняя часть верхнего участка экрана используется для отображения одного из важнейших элементов системы SPM® - автоматической или ручной паузы.



Вы можете самостоятельно поставить игру на паузу в любой момент, нажав клавишу «пробел». При этом в верхней части экрана появится соответствующая картинка.



Кроме того, в зависимости от Ваших настроек, игра может активировать автоматическую паузу на разнообразные события. В этом случае рядом с плашкой паузы появится поясняющая иконка, демонстрирующая причину активации паузы.

Если пауза вызвана конкретным игровым объектом, то при клике на такую поясняющую иконку камера переместится к нему – например, камера покажет нового врага, найденный предмет или замеченную гранату.

В более абстрактных случаях, например, установке паузы на событие «в секторе враги» пояснительные иконки выполняют чисто информативную функцию.

3.5.7 Панель информации о противниках.



В случае если в поле зрения вашего персонажа попадают персонажи противника, в правом верхнем углу появятся соответствующие им портреты. Зелёная шкала под портретом демонстрирует состояние здоровья противника, числа под портретом – расстояние от активного персонажа до противника в метрах. Красный фон за портретом означает, что врага видит активный в данный момент персонаж.



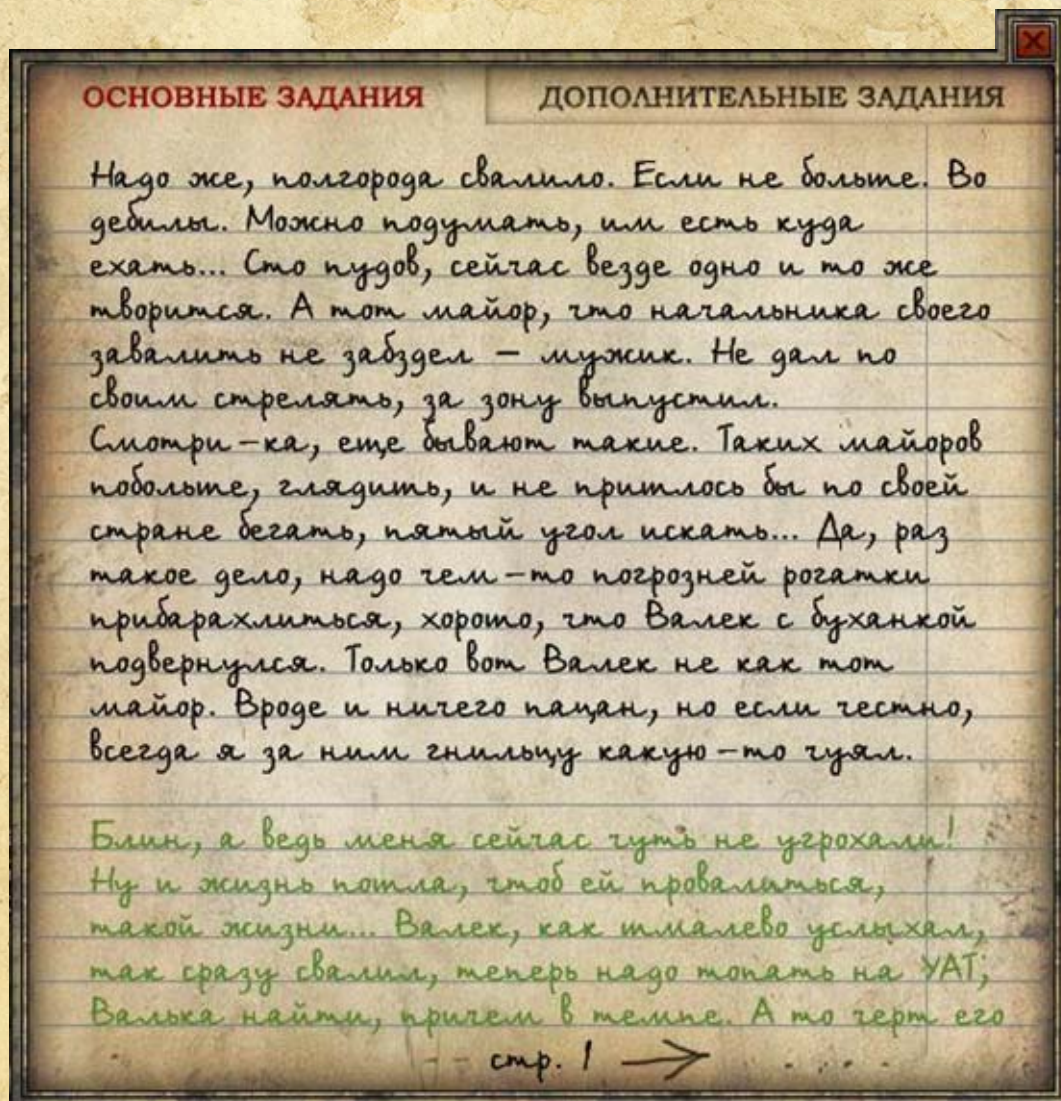
Портрет персонажа, на которого в данный момент наведён курсор атаки, отображается на жёлтом фоне.



Портрет персонажа на сером фоне означает, что противник не находится в области зрения активного персонажа, но его видит кто-то из союзников. Стрелка рядом с портретом врага появляется в случае, если персонаж находится вне видимости камеры. Направление стрелки показывает расположение персонажа относительно игровой камеры.

3.6 Журнал.

Мигающая кнопка «Журнал» означает, что в дневник добавилась новая запись – Ахмет выполнил какое-либо задание, получил новое, или добавил комментарий по текущему. Нажав кнопку «Журнал» в левом верхнем углу основного окна игры или клавишу на «J» клавиатуре, вы откроете окно игрового журнала.



Здесь содержится вся важная информация об основных и дополнительных заданиях, полученных и выполненных за время игры.

В верхней части находятся две закладки: «Основные задания» и «Дополнительные задания». Переключение между закладками совершается щелчком левой клавиши мыши по соответствующей строчке. Название активной в данный момент закладки выделено красным цветом.

Записи, которые ещё не были прочитаны (т.е. с момента их занесения журнал не открывался) окрашены в зелёный цвет.

Нажатие на изображение стрелок в нижней части окна позволит вам просматривать записи на последующих или предыдущих страницах журнала.

Закреть окно журнала можно нажав кнопку с крестиком в верхнем правом углу окна, повторно кликнув по иконке «журнал», или нажав клавишу Esc на клавиатуре.

3.7 Рюкзак



Кликнув по иконке с изображением рюкзака или нажав клавишу «I» на клавиатуре, вы откроете окно инвентаря активного персонажа. Кроме того, экран инвентаря откроется автоматически, когда персонаж выполнит приказ «поднять предмет».

Имя активного в данный момент персонажа отображается в правой верхней области окна. Под ним изображён сам персонаж.

Для перекладывания предметов между ячейками инвентаря кликните на нужный предмет и, удерживая кнопку мыши нажатой, перенесите предмет на новое место, после чего отпустите кнопку. Каждая из зон инвентаря – слоты экипировки, быстрые слоты для гранат, разгрузка, карман, рюкзак – требуют разного времени на доступ к ним – например, доставать предмет из рюкзака персонаж будет дольше, чем из разгрузки. Помните – в режиме боя все операции с предметами занимают определенное время, и секунды, потраченные на

извлечение обоймы из труднодоступного кармана, могут стоить вашему бойцу жизни!

В игре «Мародёр» используется система модульного инвентаря. Вы можете поместить в специально отведенные ячейки дополнительные предметы амуниции – разгрузки и ранцы, – и тем самым увеличить вместимость инвентаря. Эти предметы можно снять и передать другому бойцу или оставить на земле, вместе со всем их содержимым.

Весь инвентарь разбит на условные клетки, количество которых и влияет на вместимость. В зависимости от размера, предметы могут занимать различное количество клеток – до восьми клеток в ширину и не более трёх клеток в высоту. Некоторые образцы огнестрельного оружия имеют складывающийся приклад, и эта особенность тоже позволяет сэкономить место. Определённые предметы – патроны, банки консервов, мины, гранаты и некоторые другие могут быть сложены в «кучки» - число в правой нижней части изображения предмета демонстрирует количество предметов в «кучке». Максимальное количество складываемых предметов варьируется – например, максимальное количество предметов в кучке для мин – 3, а для патронов – 100.

Чтобы выкинуть что-то на землю, возьмите его на курсор, выведите за пределы экрана инвентаря и укажите место, куда следует выбросить предмет. Предмет, находящийся в руках, можно быстро выбросить нажатием горячей клавиши «G» или через контекстное меню предмета. Если вам надо зашвырнуть предмет как можно дальше или по особой траектории, нажмите и удерживайте клавишу «Shift», затем двигайте мышью – траектория и дальность броска будут изменяться.



При обыске контейнеров или тел поверженных врагов экран инвентаря расширяется – с правой стороны появится дополнительный экран.

В его верхней части содержится название контейнера и пиктограмма закрытия окна.

Ниже располагается основное поле, в котором можно видеть предметы, которые содержит контейнер. Забрать предметы из контейнера можно, перетаскив предметы в поле инвентаря персонажа или нажав кнопку «**ВЗЯТЬ ВСЁ**» в нижней части экрана. В последнем случае предметы автоматически распределятся в доступных ячейках инвентаря персонажа. Не уместающиеся предметы останутся в контейнере.

В мирное время вы сможете переключаться между персонажами в группе во время обыска контейнеров – независимо от расстояния между контейнером и персонажем. Для этого достаточно кликнуть на портрет персонажа левой кнопкой мыши. В бою, однако, эта опция заблокирована.

Если персонаж обыскивает тело, в нижней части окна будет присутствовать кнопка «**Убрать труп**» - при её нажатии окно контейнера закроется и обыскиваемый труп исчезнет – все предметы, находившиеся в его инвентаре, при этом окажутся на земле.

Если в контейнер содержится больше предметов, чем умещается на экране, то с правой стороны экрана контейнера появится ползунок – передвигая его с зажатой левой кнопкой мыши вы сможете увидеть все предметы, расположенные в

контейнере.

Закреть окно инвентаря можно кликом по кнопке с крестиком в верхней первой части экрана или нажатием клавиши Esc.

Экран инвентаря содержит следующие элементы:

- Слоты экипировки
- Быстрые слоты рук
- Карман
- Слоты разгрузки и рюкзака
- Быстрые слоты для гранат
- Модель персонажа
- Показатель веса

Рассмотрим все эти элементы по порядку.

3.7.1 Слоты экипировки



В этих ячейках отображаются элементы экипировки, надетые на персонажа — шлем, бронежилет, прибор ночного видения, разгрузочный жилет и рюкзак. Если соответствующий предмет не надет, в окне отображается серая подложка с изображением условного контура предмета.

Для того чтобы надеть на персонажа один из перечисленных предметов, перетащите его окно с соответствующим изображением.

Окно, предназначенное для предметов такого типа, окрасится в светло-серый цвет. Важно отметить, что, надевая и снимая предметы во время боя, персонаж затратит значительное время, не имея возможности атаковать или перемещаться. В мирное время одевание и снятие предметов производится мгновенно. Вы также можете надеть предмет, перетащив его изображение на «куклу» персонажа.

3.7.2 Быстрые слоты рук



В слоты «руки» можно помещать любые предметы. Чтобы воспользоваться каким-либо предметом, его нужно поместить в один из этих слотов. Помещённые в эти слоты объекты отображаются в основном экране игры, на быстрой панели управления экипировкой (см. § 3.5.2). «Активной» в данный момент руке соответствует слот, подсвеченный ярко-зелёным цветом.

Во время боя смена активной и неактивной рук происходит гораздо быстрее, чем перемещение предметов в слот активной руки из любой другой области инвентаря — старайтесь размещать в них самые насущные предметы. Например, расположив в этих окнах снайперскую винтовку и скорострельный пистолет-пулемёт, вы будете готовы как к бою на длинных дистанциях, так и к схватке в тесных помещениях.

3.7.3 Карман



Независимо от надетых на персонажа предметов экипировки, в окне инвентаря всегда присутствует ячейка «карман», размером 3x8 клеток. Сюда можно поместить любой предмет, за исключением разгрузочных жилетов и рюкзаков, однако время на доступ к этому слоту достаточно большое.

3.7.4 Слоты разгрузки и рюкзака.

На экране личного инвентаря прорисованы специальные места для разгрузочного жилета и ранца. Надев любой из них, вы получите дополнительное место под предметы.

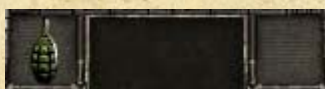


Конфигурация и объём новых карманов зависит от типа жилета или ранца.

Рюкзаки и разгрузки могут быть размещены только в соответствующие им слоты экипировки или в ячейки рук – вы не сможете положить в рюкзак разгрузку или другой рюкзак. Помните об этом, готовясь к очередной вылазке или собирая трофеи.



3.7.5 Быстрые слоты для гранат.



Квадратные окна, расположенные по сторонам от области для разгрузки – быстрые слоты для гранат. Если поместить в них метательный снаряд – гранату или камень – то для броска в противника достаточно кликнуть на изображение гранаты или камня в быстром слоте на основном экране (см. § 3.5.2). Такое действие производится персонажем намного быстрее, чем переключивание гранаты в слот «активной» руки. Каждый быстрый слот для гранат может содержать только один предмет одновременно.

3.7.6 Модель персонажа.

В правой части окна инвентаря находится изображение персонажа – «кукла». Большинство надетых предметов экипировки отображается на «кукле» - кроме того, вы можете надевать и снимать предметы, перетаскивая их изображения на «куклу» и с неё. При наведении курсора на предмет экипировки на «кукле» вы увидите, как предмет подсветится красным цветом.

3.7.7 Показатель веса.

Под моделью персонажа находятся два окна с числами – в левом окне отображается текущая нагрузка персонажа – вес всех предметов, находящихся в инвентаре персонажа. Правое окно отображает максимальный вес, который персонаж может переносить без ощутимой перегрузки. Этот параметр зависит от показателя силы персонажа и некоторых специализаций, подробнее о которых вы сможете прочитать в § 7. Ваш персонаж может переносить вес, превышающий значение в правом окне – но в этом случае персонаж считается перегруженным – он медленнее передвигается и намного быстрее устаёт. При перегрузке значение текущего веса отображается красным цветом.



3.7.8 Экран разделения сложенных предметов.



При желании вы можете разделить сложенные предметы - для этого нужно кликнуть правой кнопкой мыши на изображении предмета и появившемся

списке опций выбрать пункт «разделить». Появится окно разделения:

В центре окна разделения находится изображение разделяемых предметов. Передвигая ползунок, вы можете точно определить число предметов, которое вы хотите забрать – оно отображается в правом числовом окне. Левое же показывает количество оставшихся в кучке предметов. Нажав кнопку «разделить» вы закроете окно – при этом на курсоре останется выбранное количество предметов. Нажатие на пиктограмму с крестиком отменит операцию разделения и закроет окно.

3.8 Навыки.

Клик по пиктограмме с изображением лампочки в верхней левой части основного экрана или нажатие клавиши «О» на клавиатуре откроет экран навыков персонажа.



С правой стороны экрана содержится информация об активном в данный момент персонаже – его текущий уровень опытности, доступных очков специализаций и значения параметров и навыков. При наведении курсора на название параметра или навыка демонстрируется всплывающая подсказка с подробной информацией. Полоса ярко-зелёного цвета под каждым названием демонстрирует прогресс развития характеристики – когда полоса полностью заполнится, значение увеличится на единицу.

Левая сторона экрана навыков содержит пиктограммы специализаций – специфических умений персонажа, которые вы можете приобрести, затратив очки навыков. Очки навыков начисляются персонажу при получении им очередного уровня опытности.

Задержав курсор на иконке специализации, вы увидите всплывающую подсказку, описывающую её воздействие на персонажа.

Выбирая специализации, вы сможете направить развитие своего персонажа по желаемому пути – например, улучшить его владение пистолетами, уменьшив время вскидывания или скорость прицеливания. Цветные иконки навыков доступны для выбора – каждый горизонтальный ряд иконок становится доступным для выбора при достижении персонажем определённого уровня опытности. Так, доступ к верхнему ряду иконок персонаж получит при достижении второго уровня опытности. Каждый последующий уровень опыта, полученный персонажем, сделает доступным очередной ряд иконок. Обратите внимание, что некоторые иконки специализаций «связаны» вертикальными линиями – вы не сможете выбрать «связанную» специализацию, если не выбрана ей предшествующая.

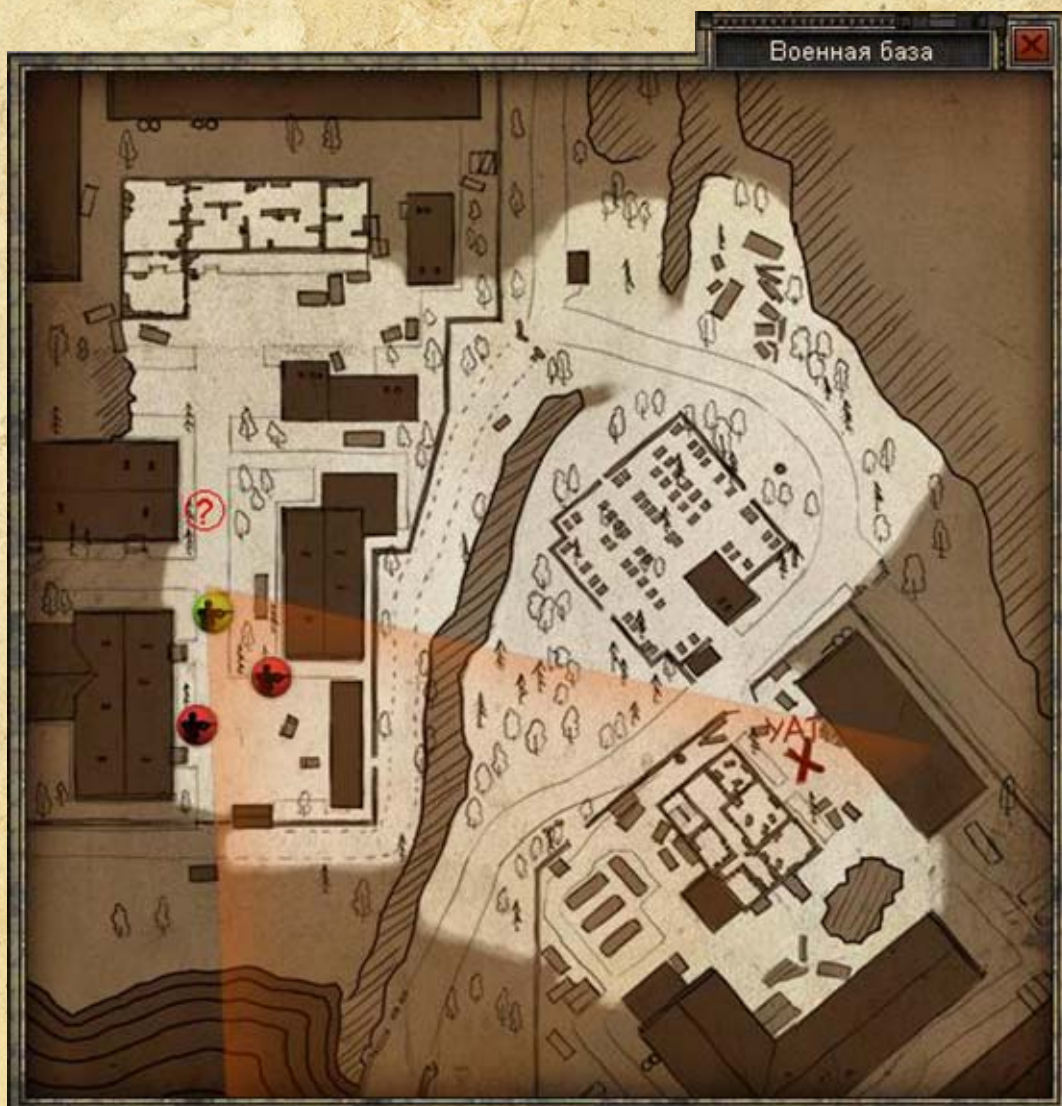
Окрашенные серым цветом иконки означают, что персонаж не достиг требуемого уровня опытности или не активировал специализацию, предшествующую в связанной последовательности. Для активации выбранной специализации кликните по соответствующей иконке левой кнопкой мыши – рамка вокруг иконки окрасится в оранжевый цвет. Кликнув на выбранную иконку повторно, вы снимете выбор.

Выбрав нужные специализации, закройте окно нажатием кнопки с крестиком в верхней правой части экрана навыков – выбранные специализации станут активными. Закрытие окна при помощи клавиши Esc отменит сделанный выбор, так же как и переключение между персонажами в отряде. Выбранные и активированные иконки специализаций помечены зелёной рамкой.

Внимание! Активированные специализации (отмеченные зелёной рамкой) нельзя сбросить – тщательно планируйте развитие своего персонажа.

3.9 Карта

Нажатие на пиктограмму с изображением карты в верхней левой части основного экрана или нажатие клавиши «М» на клавиатуре приведёт к открытию экрана карты уровня.



Данный экран представляет собой схематическую карту локации. Название локации можно увидеть в верхней правой области экрана.

Кружки на карте символизируют персонажей игры:

Зеленые – главный герой и участники его отряда, а также союзники под управлением компьютера;

Желтые – прочие нейтральные персонажи (солдаты и мирные жители);

Красные – враждебные персонажи.

Вопросительный знак в кружке отмечает услышанный подозрительный звук.

Наведя курсор мыши на любой кружок, можно получить всплывающую подсказку с именем или названием выбранного персонажа и увидеть направление его взгляда, демонстрируемое посредством оранжевого треугольника.

Большинство «желтых» и «красных» персонажей отображаются лишь тогда, когда находятся в поле зрения бойцов вашего отряда или союзников. Однако некоторые персонажи, например, торговцы на Базаре, для удобства отображаются всегда.

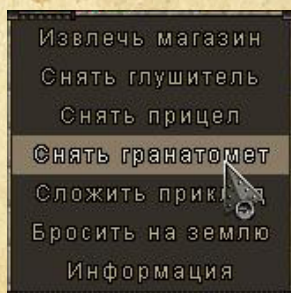
Большой оранжевый сектор на карте показывает часть уровня, видимую камерой обзора на основном экране. Его основание – это точка, в которой расположена камера. Часто на карте вы сможете увидеть пометки в виде крестиков или кружков – так помечены места, важные для выполнения заданий или участки, заслуживающие внимания – например, выходы из локации. Наведя курсор на такие пометки, вы увидите поясняющую подсказку.

Закрыть экран карты можно кликом по красной пиктограмме с крестиком в верхней правой части окна или нажатием клавиши Esc на клавиатуре.

Кликнув в любую точку на карте, вы переместите положение игровой камеры в соответствующую область локации.

3.10. Прочие элементы интерфейса

3.10.1 Контекстное меню



Кликнув правой кнопкой мыши на предмет в инвентаре или слоте быстрого доступа, вы увидите всплывающее контекстное меню, позволяющее выполнить какие-либо действия над предметом. Список возможных действий зависит от самого предмета («Сложить приклад» у оружия со складным прикладом), его положения в инвентаре (многие действия доступны, только когда предмет «в руках» у героя) и игрового режима (в режиме торговли есть свои уникальные опции).



3.10.2 Информация о предметах

Чтобы изучить какой-либо предмет детально, кликните по нему правой кнопкой мыши и выберите пункт меню «Информация». В открывшемся окне будет указано название предмета. Здесь же приводится текстовое описание, трехмерная модель и основные параметры. Значение этих параметров объясняется в разделе «Боевая система» данного руководства.

Экран информации об оружии содержит также пиктограммы дополнительных устройств – три пиктограммы над моделью оружия (глушитель, подствольный гранатомет и сошки) и три – под моделью (оптический или коллиматорный прицел, лазерный целеуказатель и тактический фонарь).

Серый цвет пиктограммы показывает, что данное оружие не приспособлено под установку соответствующего оборудования. Зелёный демонстрирует возможность установки устройства. Уже установленное устройство отображается в окне информации поверх пиктограммы.

Вы можете устанавливать и снимать устройства, перетаскивая изображения предметов на пиктограммы.

С правой стороны под окном с моделью предмета расположено меньшее окно – здесь отображается заряженный в оружие магазин или вставленная в бронежилет пластина. Вы можете вставлять или извлекать указанные элементы, перетаскивая их из инвентаря в это окно и наоборот. Нижняя часть окна содержит текстовую информацию о предмете. Текст синего цвета означает, что предмет был улучшен и приобрёл дополнительные качества.

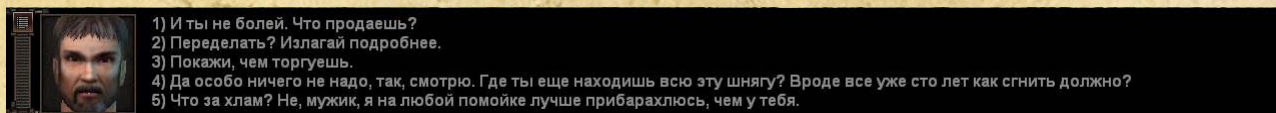
Игра позволяет сравнивать разные модели оружия. Например, для того, чтобы быстрее определить, какая из двух похожих винтовок вам нужнее, откройте информационную панель одной из них. Затем кликните правой кнопкой мыши по изображению второй винтовки и в появившемся контекстном меню выберите команду «Сравнить». В информационной панели первой модели оружия появятся характеристики второй модели.

Закрыть окно информации можно нажатием кнопки с изображением крестика в верхней правой части окна информации.

3.10.3 Интерфейс диалога

Со многими нейтральными и дружественными игровыми персонажами можно завязать диалог: для этого нужно навести на такого персонажа курсор (он примет форму кисти руки с выставленным указательным пальцем) и кликнуть левой кнопкой мыши.

В нижней части экрана появится окно диалога:



В центральной части экрана находится список реплик, доступных для выбора. В случае если вариантов достаточно много, с левой стороны экрана появится ползунок, перемещая который вы сможете просмотреть не уместившиеся на экране реплики.

Над ползунком находится кнопка журнала диалога – клик по ней левой кнопкой мыши позволит просмотреть все реплики, сказанные Вашим персонажем и его собеседником за время диалога.

Если вы активировали опцию «Быстрые диалоги» в меню настроек игры, то реплики, не имеющие вариантов, будут проигрываться одна за другой автоматически.

Окно диалога закроется при выборе «прощальной» реплики персонажа под Вашим управлением.

3.10.4 Состояния курсора.

Во многих игровых ситуациях вам понадобится менять состояние курсора, чтобы сменить тип действия – например, добить прикладом раненого врага вместо того, чтобы тратить на него драгоценный патрон. Для смены режима курсора достаточно кликнуть правой кнопкой мыши – опции курсора будут меняться циклически. Для всех состояний курсора, кроме перемещения, сверху справа от изображения курсора указывается время на предполагаемое действие. При стрельбе справа от курсора указывается вероятность попадания (в процентах), а также при стрельбе в режимах «прицельно» и «через оптику» - часть тела, в которую будет произведён выстрел.

Зажав кнопку «Alt» при отдаче приказа стрельбы по врагу вы активируете стрельбу «до смерти противника» - появится соответствующая надпись рядом с курсором. Персонаж не остановится, пока враг не будет убит или не закончатся патроны в оружии персонажа.

Во время игры курсор может принимать следующие состояния:



Курсор перемещения – при помощи этого курсора производится выбор точки для перемещения выбранного персонажа. Рядом с курсором указывается способ перемещения, в зависимости от выбранного типа передвижения – например, «ползти» или «бежать». Для отдачи приказа на перемещение наведите курсор в желаемую точку уровня и кликните левой кнопкой мыши. В случае, если выбран режим перемещения «шагом», двойной клик заставит персонажа бежать к выбранной точке.



Запрещающий курсор – если в качестве цели перемещения выбрана недоступная область уровня, рядом с курсором появится «кирпич» - переместиться в эту точку персонаж не сможет.

При наведении курсора перемещения на активный объект – нейтрального персонажа, дверь или контейнер, курсор примет форму кисти с указательным пальцем.



Курсор атаки в ближнем бою – автоматически сменит курсор перемещения при наведении на врага, если активный персонаж держит в руке любой предмет, отличный от дистанционного оружия или гранат. Кроме того, активировать курсор можно вручную, кликнув в пространство однократно, если в активной руке персонажа оружие ближнего боя или ничего нет, и дважды – если в руках огнестрельное оружие. Курсоры дистанционной атаки:

Курсоры атаки при помощи огнестрельного оружия состоят из двух элементов – перекрестья прицела, отображающего тип прицеливания, и изображения патронов в левой нижней четверти прицела. Количество патронов отображает активный режим стрельбы – одиночный или автоматический. Зажав клавишу «Shift» и двигая мышью, вы сможете задать высоту курсора стрельбы над поверхностью земли.



Перекрестье такого вида отображает тип «быстрого» прицеливания. Изображение одного патрона в нижней левой четверти демонстрирует, что выбран одиночный режим стрельбы.



Такое перекрестье появится, если выбран тип прицельной стрельбы. Три патрона в нижней части прицела означают автоматический режим стрельбы.



Этот прицел характерен при стрельбе через оптику. Дополнительно в правой нижней части основного экрана появится окно оптического прицела. Пиктограмма с зачёркнутым патроном означает, что в оружии не осталось патронов.



Прицел без изображения патронов означает, что производится стрельба из подствольного гранатомёта.

При стрельбе в автоматическом режиме возможно выпустить очередь, покрыв целый сектор – для этого, выставив желаемую длину очереди и наведя курсор стрельбы на точку начала предполагаемого сектора, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. Двигая мышь, определите ширину сектора – он отобразится в виде градиентно окрашенного треугольника. Определив сектор, вы можете установить высоту линии атаки от поверхности земли – зажав клавишу «Shift», подвигайте мышью. Отпустите клавишу мыши, и ваш персонаж начнёт действие «стрельба по сектору».



Курсор ремонта: Положив предмет «ремонтный набор» в слот активной руки и кликнув правой кнопкой мыши в пространство, вы активируете курсор ремонта. При этом откроется окно инвентаря активного персонажа. При наведении курсора ремонта на предмет, требующий ремонта, вы увидите, как курсор окрасится в золотой цвет, и рядом с ним появится информация о состоянии предмета и времени предполагаемого ремонта. Перевести курсор в режим ремонта можно также открыв контекстное меню предмета «ремонтный набор» и выбрав пункт «использовать ремнабор». Повторный клик правой кнопкой в пространство отключит режим ремонта и закроет окно инвентаря.



Курсор «съесть»: активируется кликом правой кнопкой мыши в пространство, если в активной руке находится пища – в золотой цвет иконка окрасится при наведении на персонажа.



Курсор взлома: появляется при наведении курсора на запертый контейнер, если в активной руке находится предмет «отмычки». Можно также активировать этот курсор самостоятельно, кликнув в игровое пространство правой кнопкой мыши. При наведении курсора на запертый объект рядом с курсором появится описание сложности замка в текстовом виде. Сложность замка – условный показатель, не зависящий от навыков персонажа – боец с высоким показателем навыка «Инженерное дело» сможет взломать и «сложный» замок; персонаж с невысоким значением навыка может долго возиться над «лёгким».



Курсор «выпить»: идентичен курсору «съесть», но при наличии в активной руке соответствующего предмета – фляжки или бутылки.



Курсор лечения: появляется при активации предмета с лечебными свойствами – бинта или аптечки.



Курсор обыска и подбора предметов:

Зажав кнопку Ctrl во время игры, вы переведёте курсор в режим обыска - курсор примет вид окрашенной в серый цвет кисти руки. Наведя курсор на предмет, лежащий на земле, или тело убитого противника, вы увидите, что курсор окрасится в жёлтый цвет и станет анимированным. Кликнув левой кнопкой мыши, вы отдадите персонажу приказ обыскать труп или поднять предмет с земли.

При помощи курсора подбора предметов также производится разминирование: наведя курсор на обнаруженную мину, вы увидите, что курсор примет вид кисти руки, рядом с которым в текстовом виде будет указана сложность мины. Сложность мины – условный

показатель, не зависящий от навыков персонажа – так, например, боец с высоким показателем навыка «Инженерное дело» с лёгкостью разминирует «сложную» мину, а новичок может подорваться и на «лёгкой».

Обратите внимание, что при зажатой кнопке «Ctrl» все обыскиваемые тела окрасятся в ярко-зелёный цвет, а взрывающиеся объекты – канистры и бочки с топливом – в красный. Кроме того, отобразятся сектора активации всех обнаруженных мин.



Иконка ранений: иконка в виде капли крови появляется над раненым персонажем – число, указанное в иконке соответствует количеству потерянных персонажем очков жизни.

Курсор минирования:

Для установки мины, поместите её в слот активной руки и кликните в игровое пространство правой кнопкой мыши. Курсор примет вид жёлтого круга с надписью «заминировать».



После установки над моделью мины появится счётчик-таймер. Мина станет активной только по истечении указанного времени – не забудьте вывести минёра из области подрыва мины. Над активной миной (так же как и над обнаруженными вражескими минами) появится вращающийся треугольный знак красного цвета.

3.10.5 Информационные пиктограммы на предметах.



Часто на предметах экипировки, в частности, оружии, можно увидеть дополнительные пиктограммы и надписи:

Значок с буквой «А» означает, что на оружие были установлены дополнительные приспособления – оптический прицел, сошки, глушитель или другие.

Зелёная стрелка, направленная вверх в левой нижней части изображения предмета означает, что предмет был перманентно улучшен – например, у оружия заменен приклад или отлажен ударно-спусковой механизм.

В нижней правой части экрана указано количество патронов в магазине оружия. При перегреве оружия в правой нижней части изображения появляется багровая надпись «перегрев» - дайте оружию остыть: при стрельбе из перегретого оружия износ резко возрастает, и оружие вскоре может заклинить или сломаться.

При поломке предмета его фон окрашивается в красный цвет и в правой нижней части изображения возникает надпись «поломка». Сломанный предмет перестаёт выполнять свою функцию – оружие не будет стрелять, а броня – защищать от вражеских пуль.

Изношенное оружие может заклинить при попытке выстрела – в этом случае в правой нижней части изображения возникает надпись «Заклин.». Чтобы «расклинить» оружие, дважды кликните левой кнопкой мыши при активном курсоре прицеливания.

3.10.6 Область перехода на другой уровень.



Посредством вращающегося объекта синего цвета, изображённого на иллюстрации, отображается область, через которую Ваши персонажи могут попасть в другую игровую локацию. Когда Ахмет попадает в такую область, активируется диалог перехода; выбрав соответствующую опцию, вы переместите всю группу в очередную локацию. Как правило, при наличии неприятеля в локации точка перехода деактивируется; она станет активной по завершении боя или выполнения основного задания на этом игровом уровне.

Каждая точка перехода соответствует одному определённому уровню – в определённых локациях (таких, например, как Дом Ахмета или Базар) может быть несколько областей перехода, ведущих в разные области. Области перехода отображаются на карте в виде обведённых кругом крестиков; рядом с ними находится надпись, сообщающая название локации назначения. При наведении курсора на значок перехода на карте появится всплывающая подсказка с дополнительной информацией.

4. Правила торговли

Торговля в игре «Мародёр» осуществляется в локации «Базар» - попасть туда можно в начале или конце большинства заданий. Для получения доступа к «торговой зоне» - бывшему спортзалу местного училища – заплатите охраннику на входе. Если требуемой платы – патрона 5.45 – у вас нет, обменяйте на него патроны другого калибра или продукты питания у находящегося у входа бомжа. Как оплата прохода, так и обмен осуществляются через диалог. Пройдя на базар и заговорив с торговцем, выберите соответствующую опцию диалога – откроется экран торговли.

Ассортимент магазина распределен по следующим разделам:

Оружие – здесь выставлено всё имеющееся в продаже холодное и огнестрельное оружие, магазины и патроны всех калибров, а также гранаты и мины;

Снаряжение – здесь выставлены на продажу все дополнительные устройства, такие как оптические и коллиматорные прицелы, фонари, лазерные целеуказатели, сошки и подствольные гранатомёты. Кроме того, в этой закладке находятся бронежилеты и пластины для них, разгрузочные жилеты и рюкзаки.

Другое – в этом разделе находятся все прочие вещи: аптечки, ремнаборы, отмычки и съестные припасы;



Переключение между разделами осуществляется при помощи кнопок в левой верхней части экрана, над списком товаров.

В игре используется бартерная система торговли – при полном обесценивании денег в качестве денежной единицы применяются патроны разного калибра – однако, можно

сговориться и об обмене одного товара на другой. Стоимость предметов в «пятёре» указана в левом верхнем углу изображения предмета.

Некоторым торговцам не нужны определённые предметы – например, торговец оружием не станет меняться на медикаменты. Предметы, не нужные выбранному торговцу, помечены значком, напоминающим дорожный знак «кирпич» - красный круг с белым прямоугольником посередине. Поищите другого торговца, заинтересованного в такого рода предметах.

С левой части экрана отражён инвентарь активного персонажа. Вы можете переключаться между персонажами в группе, не выходя из экрана торговли, кликая на их портреты.

Правая часть экрана торговли содержит ассортимент торговца.

Средняя часть экрана торговли – собственно, обменный стол. Перетаскивайте предметы, которые хотите приобрести, в поле верхнего отделения – это стол покупки. В окне между окнами покупки и продажи отразится цена выбранных предметов, указанная в «пятёре»-патронах калибра 5.45. Патроны других калибров также могут быть использованы в качестве денежных единиц, однако их стоимость также измеряется в «пятёре», например патрон калибра 9мм стоит как половина патрона 5.45.

Вы не сможете приобрести желаемое, не уравнив (или превысив) стоимость приобретаемых предметов – перетаскивайте из инвентаря персонажа в нижний раздел стола торговли предметы на продажу. Обратите внимание – торговец будет покупать Ваши предметы по заниженной цене. Кроме того, на стоимость предметов сильно влияет степень износа продаваемых предметов – чем выше износ, тем меньше стоимость. Выбрав предметы для покупки и уравнив их стоимость своими предметами, нажмите кнопку «Обмен». Если цена предметов бартера, предложенных Вами, не устроит торговца, сделка не состоится, и торговец прокомментирует данное событие – в правой верхней части экрана появится его портрет с сообщением.

Внимание! Порядки, установленные на Базаре, запрещают расхаживать по торговым рядам с оружием в руках кому-либо кроме охраны – не помещайте в слот «активной» руки огнестрельное оружие даже в режиме торговли – иначе вы будете атакованы охраной Базара.

Кнопка «отмена» вернёт выложенные на столы покупки и продажи предметы на исходные места. Однако отменить уже произведённую сделку нельзя.

Внимание! Тщательно следите за суммарной ценой предлагаемых на продажу предметов – ушлые торговцы с радостью сметут с прилавка предлагаемые им предметы, если их стоимость намного превышает продаваемый ими предмет – старайтесь компенсировать разницу в цене патронами из ассортимента торговца. Никогда не «дарите» торговцам заработанный кровью хабар, перекладывая предметы на стол продажи и нажимая «обмен», не переложив на стол покупки предметы или патроны торговца - торговцы не возместят вам стоимость вашего товара самостоятельно.

В правом нижнем углу находится окно информации о вещах. Наведя курсор на любой предмет, здесь вы увидите его технические характеристики. Разряжать чужое оружие или снимать с него дополнительные устройства нельзя до тех пор, пока оно не приобретено.

При наведении курсора на какой-либо предмет в инвентаре и магазине подсвечиваются любые вещи, способные взаимодействовать с этим предметом. К примеру, подведя мышь к своему оружию, вы увидите, какие патроны и магазины к нему подходят, или какие дополнительные приспособления можно к нему присоединить.

Не забывайте чистить трофейное оружие перед продажей, используя набор инструментов. Эта процедура повышает стоимость трофеев.

4.1 Ремонт и улучшение предметов

Персонаж по имени Проф на Базаре, помимо торговых услуг, может осуществлять ремонт и улучшение предметов.

Для ремонта предметов заговорите с Профом, начните торговлю с ним и в открытом окне магазина кликните правой кнопкой мыши на предмет, требующий ремонта. В появившемся сообщении будет указана цена ремонта – вы можете согласиться с запрашиваемой стоимостью, нажав на кнопку с надписью «Да» – нужное количество патронов будет автоматически извлечено из инвентаря вашего персонажа. Нажав «Нет» вы откажетесь от ремонта.

Кроме того, при открытом окне магазина того же Профа вы можете улучшить некоторые виды оружия – открыв контекстное меню на предмет, вы можете увидеть дополнительные опции – например, «отладить УСМ» или «установить пружину». Если вы выберете одну из таких опций, появится табличка с описанием сути улучшения и стоимости операции; кроме того, появится комментарий Профа, подробно поясняющий суть улучшения. В случае вашего согласия предмет улучшится, и требуемое количество патронов исчезнет из карманов активного персонажа.

5. Игровая система

Игра «Мародёр» использует сочетание игровых систем – режим реального времени и уникальный режим SPM (Smart Pause Mode – режим «умной паузы», автор Владимир Уфнаровский). Реальный ход времени активен в том случае, когда в секторе нет врага. Как только появляется противник (вы зашли в сектор, занятый врагом, или сами напали на кого-нибудь), игра автоматически переключается в режим SPM. Скоро вы убедитесь, что «умная пауза» идеально подходит для реалистичной симуляции боя.

5.1 Принципы системы SPM

Режим SPM имеет общие черты как с RTS (real time strategy) – моделью боя в реальном времени, так и TBS (turn base strategy) – пошаговой моделью боя. Сходство с RTS в том, что все действия – как Ваших бойцов, так и противника – совершаются одновременно. На TBS новый режим похож тем, что вы можете не торопясь распланировать или изменить задачи Ваших подчиненных прямо в горячке боя. Для этого игра ставится на паузу, абсолютно все персонажи в секторе замирают, равно как и летящие гранаты и пули, если они уже были выпущены.

В чем же уникальность и новизна SPM? В том, что время на выполнение действий реалистично, и при этом варьируется в зависимости от навыков и состояния игровых персонажей. Так называемые action points – условные отрезки времени, свойственные пошаговым стратегиям, здесь отсутствуют. Также нет и понятия «передача хода». В «Мародёре» время тождественно реальному, и при этом разбито на сотые доли секунд. Как только один из бойцов выполнил приказ, часы останавливаются. Гибкая и дружественная система Smart Pause Mode позволит вам на свой вкус настроить поведение камеры и срабатывание паузы. Причем настолько радикально, что в одном случае стиль игры будет близок к «реалтайму», а в другом – к «пошаговке». Смело экспериментируйте с настройками, чтобы добиться оптимального решения.

Во время активной паузы вы можете отменить или поправить действия любого из своих бойцов, задать новые команды, посмотреть информацию о предметах, заданиях, ознакомиться с картой – всё это время враг будет терпеливо ждать, а выпущенные им пули – безобидно висеть в воздухе.

Пауза наступает автоматически, когда хотя бы у одного из бойцов игрока нет заданий, то есть, он уже выполнил предыдущее действие, а нового приказа не получил. Для того чтобы вновь запустить движение времени, вам нужно задать этому бойцу новую команду (двигаться в какую-либо точку, выстрелить, перезарядиться и т.п.).

Также время остановится в том случае, если произойдет одно из следующих событий (в зависимости от настроек):

- нет приказов (все приказы выполнены);
- персонаж ранен;
- замечен новый враг;
- замечен известный враг;
- персонаж под огнем;
- враг убит;
- замечена летящая граната;

- подозрительный звук;
- цель потеряна;
- в локации враги;
- обнаружен новый предмет
- обнаружена вражеская мина

Если возникла пауза по событию, недостаточно раздать приказы всем бойцам. Вы должны явно указать на то, что хотите запустить время, кликнув на надпись «Пауза» или нажав клавишу «Space» на клавиатуре.

При желании, вы можете остановить время в любой момент нажатием на клавишу «Space». Однако не увлекайтесь слишком частым и поспешным нажатием этой кнопки, иначе можете случайно запустить время в тот момент, когда игра автоматически включила паузу, сообщая об опасности.

Любой бой насыщен всевозможными событиями. Чтобы вам легче было в них ориентироваться и реагировать своевременно, SPM использует иконки событий. Эти маленькие изображения появляются слева от надписи «Пауза». Если вы кликните на иконку, камера перенесется к этому бойцу или месту события.

Иконки бывают следующих видов:



Нет действий; Враг убит - возникает каждый раз, когда у одного из Ваших бойцов закончились приказы, в т.ч. если персонаж уничтожил врага, и игра встала на паузу. Кликните на иконку, чтобы перенестись к этому бойцу и задать новый приказ, иначе нажмите «Space», чтобы солдат перешел в режим ожидания команды.



Боец ранен – один из Ваших бойцов был ранен. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, кликните на иконку, чтобы перенестись к нему, иначе нажмите «Space».



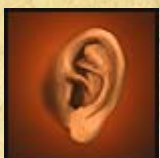
Замечен враг – один из Ваших бойцов обнаружил нового или ранее виденного врага – человека или дикую собаку. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, нажмите «Enter» или кликните на иконку, чтобы перенестись к нему, иначе нажмите «Space».



Под огнем – один из Ваших бойцов находится под обстрелом. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, нажмите «Enter» или кликните на иконку, чтобы перенестись к нему, иначе нажмите «Space».



Замечена летящая граната – один из Ваших бойцов заметил летящую гранату. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, нажмите «Enter» или кликните на иконку, чтобы перенестись к нему и увидеть эту гранату, иначе нажмите «Space».



Подозрительный звук – один из Ваших бойцов услышал подозрительный звук. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, или

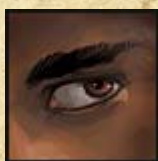
просто посмотреть, где источник звука, нажмите **«Enter»** или кликните на иконку, чтобы перенестись к нему, иначе нажмите **«Space»**.



Цель потеряна – один из Ваших бойцов потерял цель, не успев по ней выстрелить. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, нажмите **«Enter»** или кликните на иконку, чтобы перенестись к нему, иначе нажмите **«Space»**.



В секторе враги! – В локации появились враги, пока не замеченные членами группы или их союзниками. Чтобы снять паузу, нажмите **«Space»**.



Обнаружен новый предмет – персонаж обнаружил лежащий на земле предмет. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, нажмите **«Enter»** или кликните на иконку, чтобы перенестись к предмету, иначе нажмите **«Space»**.



Обнаружена мина – персонаж обнаружил вражескую мину-ловушку. Если вы собираетесь изменить приказы этого бойца, нажмите **«Enter»** или кликните на иконку, чтобы перенестись к положению мины, иначе нажмите **«Space»**.

В «Мародёре» есть система для решения проблемы затянувшегося ожидания. Если долго нет контакта с врагом, противники начинают произносить «поисковые» комментарии - их можно «услышать» даже на другом конце сектора. Предполагаемое местоположение врага обозначится силуэтом условного противника.

5.2 Приказы и действия

Как упоминалось выше, в режиме SPM каждый приказ вместо «очков действий» требует некоторого времени на выполнение, и оно рассчитывается по-разному. Например, таким действиям, как смена положения тела, перезарядка, выстрел и так далее изначально присвоены определенные доли секунд, и скорость их выполнения зависит от характеристик бойца или его оружия. Но есть и другой тип действий, которые зависят от внешних факторов. Например, время перемещения из одной точки в другую связано, в первую очередь, с расстоянием. Также логично, что время на прицеливание зависит от удаленности цели.

Кроме того, действия делятся на «прерываемые» и «непрерываемые». К первым относятся те, которые можно отменить в любой момент, например, перемещение, прицеливание, поворот. Особенность «непрерываемого» действия состоит в том, что оно необратимо, и должно быть выполнено бойцом до конца, иначе он попросту не сможет выполнить другой приказ. К таким действиям относятся, например, перезарядка, выстрел, перекладывание предмета из кармана в карман.

Любой прерываемый приказ или набор приказов можно отменить, нажав клавишу **«Backspace»**. Таким же способом можно запретить «непрерываемый» приказ, но только в том случае, если наемник еще не приступил к его выполнению.

Фактически, «непрерываемый» приказ, который Вашим солдатом уже выполняется, может прервать только противник – при помощи меткой пули.

Ниже приведен список возможных приказов.

Прерываемые:

- идти;
- повернуться;
- выскочить из-за угла;
- подняться на вертикальную лестницу;
- лечить;
- покинуть сектор.
- выпить
- съесть

Непрерываемые:

- вскинуть оружие;
- прицелиться;
- выстрелить;
- выстрелить из гранатомета;
- перезарядить;
- передернуть затвор;
- ударить;
- заминировать и разминировать;
- разминировать;
- сменить положение тела;
- кинуть предмет;
- подобрать предмет;
- уронить предмет;
- сменить предмет;
- использовать предмет;
- открыть дверь;
- активировать объект в мире;
- говорить.
- взломать замок

Кроме перечисленных выше действий, в игре существует еще так называемый «шок» – особое состояние бойца, когда возможность управлять им блокируется. Шок возникает в случае получения персонажем ранения. Длительность шока зависит от тяжести ранения и от уровня опыта бойца.

5.3 Передвижение

Чтобы отправить бойца в нужную точку на карте, выделите его и щелкните левой кнопкой мыши по точке назначения. Если курсор превратился в «кирпич», значит, путь заблокирован, и выбранный персонаж не может пройти в указанную точку.

Как и в реальной жизни, любое перемещение требует затрат и энергии. Если у бойца достаточно энергии (синяя полоска), игрок может позволить себе использовать самый быстрый способ перемещения, если энергии осталось мало, бойцу придется экономить силы. Если энергия на нуле, персонаж упадет без сознания до тех пор, пока энергия частично не восстановится.

Скорость перемещения в любом из положений зависит от ловкости персонажа и степени его нагрузки.

Для здорового персонажа с нулевой нагрузкой справедлива следующая таблица затрат единиц энергии на один шаг:

Положение	Шаг	Бег	Назад	В сторону	Пережат	С оружием наизготовку	С оружием наизготовку, бегом
Стоя	1	3	1.5	1	Нет	2	7.5
Сидя	1.5	6.2	2	1.8	Нет	4.5	7
Лежа	1.2	Нет	Нет	Нет	3.8	Нет	Нет

В зависимости от загруженности персонажа эти значения возрастают. Энергия восстанавливается во время бездействия бойца и с помощью применения игровых предметов – флажков и выпивки.

Характерные особенности некоторых типов передвижения:

- Лежа в условиях ограниченной видимости, боец остается наименее заметным для противника.
- Положение тела определяет угловые размеры бойца, и это напрямую сказывается на вероятности поражения вражеским выстрелом.
- Бег связан с большим расходом энергии, но позволяет за короткое время преодолеть большое расстояние. В режиме бега боец менее уязвим для противника, чем неподвижная цель.
- Чем быстрее боец движется, тем легче его заметить. Пробираясь ползком, боец остается наименее заметным для противника.
- Чем быстрее боец движется, тем больше шума он производит, рискуя попасть под вражеские выстрелы «на звук».
- Движение с оружием наизготовку позволяет сократить время на прицеливание при встрече с врагом. В таком режиме передвижения угол зрения бойца сокращается, а затраты энергии повышены.

Помимо базовых режимов движения есть дополнительные типы перемещения:

Пятиться – нажмите клавишу «Alt» и, удерживая её, укажите точку позади стоящего или сидящего бойца;

Двигаться боком – нажмите клавишу «Alt» и, удерживая её, укажите точку слева или справа от стоящего или сидящего бойца. В положении «сидя» и «лёжа» персонаж будет двигаться боком в случае, если на нём надет рюкзак, в противном случае персонаж сделает перекат в сторону. Используется для смены местоположения бойца без изменения направления взгляда;

Перекат в сторону – нажмите клавишу «Alt» и, удерживая её, укажите точку слева или справа от лежащего бойца. Перекат – более быстрое передвижение, чем приставной шаг, но его нужно совершать только в положениях «сидя» и «лежа». Плюс в том, что в перекачивающегося солдата труднее попасть. Но есть и минус: перекат (лёжа) и кувырок (сидя) нельзя совершать с рюкзаком на спине.

Выскочить из-за угла – ваш боец может на долю секунды выскочить из-за угла и заскочить назад. Подобное движение может стать большим сюрпризом для противника и увеличит Ваши шансы выстрелить первым или уйти из-под огня. Для этого встаньте у стенки перед углом и с нажатой клавишей «Alt» укажите точку за углом, после чего боец очень быстро переместится туда. Ту же последовательность действий можно проделать в обратном порядке, чтобы быстро скрыться.

5.4 Рукопашный бой

Поразить противника можно в рукопашном бою, с помощью гранат или камней, холодного и огнестрельного оружия, а также бросив в противника любой тяжёлый предмет. Управление любым видом оружия и типом атаки осуществляется через быструю панель управления персонажем, левой и правой кнопками мыши

Если руки бойца пусты, он сможет драться кулаками и ногами. Для нанесения удара по противнику просто наведите курсор на его тело и нажмите левую кнопку мыши (повторяйте действие, пока не убьете противника, но учтите, что противник также может нанести вам удар в рукопашном бою). То же самое следует делать, если в активной руке персонажа находится оружие ближнего боя.

Кроме того, если у бойца в руках огнестрельное оружие, вы можете приказывать ему нанести удар прикладом винтовки или рукояткой пистолета – смените состояние курсора прицела кликом правой кнопки мыши – он примет вид кулака.

5.5 Стрельба

Когда вы вложите в руки вашего бойца огнестрельное оружие, элементы панели управления обновляются – справа от портрета возникает кнопка-пиктограмма управления типами прицеливания. Здесь вы можете выбрать тип прицеливания – среди них могут быть доступны «быстрая стрельба», «прицельная стрельба» или «стрельба через оптику».

В быстрой панели снаряжения персонажа появится переключатель режимов огня с возможными вариантами стрельбы «одиночными», «очередью» и «из подствольного гранатомёта», и полоска с изображением патронов – шкала установки длины очереди.

Не все варианты будут доступны одновременно – например, из большинства пистолетов можно стрелять только одиночными выстрелами, а тяжёлые пулемёты позволяют стрелять прицельно только в положении «лёжа». Доступные режимы прицеливания и огня отрисованы красным цветом пиктограмм слева от переключателя режимов стрельбы,

недоступные – серым. Активный в данный момент режим помечен белым цветом пиктограммы.

Внимание! Одна из самых полезных клавиш во время стрельбы – «Alt». Атакуйте врага, нажав и удерживая «Alt», чтобы боец продолжал стрельбу, пока цель не будет уничтожена.

5.5.1 Типы прицеливания

Эффективность любого типа прицеливания зависит от навыков бойца, которые отвечают за искусство стрельбы, а также от состояния его здоровья, включая критические ситуации (контузия, ранения в руку и другие тяжелые последствия ранений) и текущего количества энергии.



Быстрая стрельба – режим, полезный во время боя на коротких дистанциях.

Используйте его с легким оружием, которое быстрее приводится в боевую готовность (например, пистолеты и пистолет-пулеметы, или дробовики, которые поражают большую площадь). При нецельной стрельбе учитывайте, что точность такого огня у неподготовленного бойца невелика уже на дальностях более 5 метров. Здесь важна величина навыка «**Быстрая стрельба**». При таком типе прицеливания вы не сможете прицелиться в определённую часть тела противника – выстрел будет произведён в «ростовую мишень».



Прицельная стрельба – этот режим стрельбы занимает много времени на

подготовку выстрела, но позволяет вести меткий огонь на больших дистанциях. Кроме того, так можно прицеливаться в отдельные точки мишени – в голову, туловище или конечности. Используйте этот режим прицела, когда находитесь вне зоны поражения противника, например, при ведении огня из укрытия. Эффективность прицельного огня зависит от величины значения навыка «**Прицельная стрельба**».



С оптическим прицелом – при установке оптического прицела на большинстве

винтовок блокируется открытый прицел, что не позволяет вести простой прицельный огонь. Использование оптического прицела значительно повышает вероятность поражения противника при достаточно высоких значениях навыка «**Снайпер**». В этом режиме также доступно прицеливание по отдельным частям тела противника. Данный тип прицеливания увеличивает требуемое время на выстрел и сужает угол обзора. Учтите, что из-за этого ваш снайпер может стать жертвой обходного маневра.

5.5.2 Типы огня



Одиночный огонь – наиболее часто используемый режим огня, позволяющий вести точный и экономный огонь, но требующий несколько больших затрат времени на подготовку выстрела, чем автоматический огонь. В большинстве случаев рекомендуется использовать этот режим огня.



Автоматический огонь – многие модели огнестрельного оружия позволяют вести автоматический огонь, с помощью которого за короткое время можно поразить нескольких противников, либо заставить их прижаться к земле. Автоматический огонь можно вести как в точку, так и в противника, а также возможно обстреливать заданный сектор.

Чтобы вести обстрел сектора, выберите режим автоматического огня, подведите курсор к точке первой границы желаемого сектора обстрела и, удерживая левую кнопку мыши, отведите курсор к противоположной границе сектора. Отобразится сектор, в пределах которого ваш боец и будет вести огонь. Зажав клавишу «Shift» и двигая мышью, вы сможете установить высоту линии очереди. Как только отпустите левую кнопку мыши, ваш персонаж откроет огонь, равномерно распределяя пули по указанной линии. Этот режим стрельбы полезен тем, что можно подстрелить сразу нескольких противников, или, как минимум, заставить их прижаться к земле.

Вы можете регулировать длину очереди, выставив любое количество выстрелов вплоть до полного расстрела магазина. Для этого воспользуйтесь шкалой с изображением патронов, расположенным в нижней части панели быстрого доступа к экипировке. При автоматической стрельбе будет наблюдаться погрешность в один-два патрона. Чем длиннее очередь, тем погрешность будет больше. По мере роста боевого опыта ваш персонаж научится точнее прерывать огонь.

Автоматическая очередь может быть прервана в любой момент времени нажатием клавиши «**Backspace**». Учтите, что стрельба длинными очередями приводит к перегреву и быстрому загрязнению оружия!

Точность автоматического огня зависит от многих факторов:

- положение стрелка (наиболее устойчивое положение – лежа);
- технические особенности и вес оружия (более тяжелые образцы оружия дают более высокую кучность огня);
- расстояние до цели;
- класс оружия;
- количество неизрасходованной энергии бойца;
- наличие сошек на оружии;
- длина очереди (чем длиннее очередь, тем менее точной она становится ближе к концу);
- количество боевого опыта;
- величина навыка «**Тяжёлое оружие**»;
- температура оружия (при перегреве ствола точность падает).

Первые выстрелы в очереди наиболее точны, а далее разброс очереди увеличивается. В зависимости от привыкания к оружию, опыта и навыка «**Тяжёлое оружие**» степень разброса сокращается.



Выстрел из подствольного оружия – некоторые виды автоматического оружия позволяют установить подствольный гранатомет. Используйте это устройство для поражения противника, если он находится вне поля зрения вашего бойца, за укрытием, или когда противников несколько. Выбор режима прицеливания определяет крутизну траектории, по которой полетит граната. Выстрел навскидку происходит по навесной траектории и наименее точен, но граната сможет преодолеть высокие препятствия (стрельба через холм или здание). Кроме того, увеличивается время подлета гранаты к цели, поэтому при огне по движущемуся противнику старайтесь стрелять на упреждение.

Прицельный выстрел делает траекторию полета более пологой, что увеличивает точность. Для того чтобы стрелять в этом режиме вверх или вниз (по склонам холмов или по

верхним этажам зданий), используйте клавишу «Shift». Удерживая ее, двигайте мышью вверх-вниз, чтобы передвинуть прицел в нужную вам точку.

5.5.3 Вероятность попадания

Одним из ключевых понятий игры является вероятность поражения цели при выстреле. На величине этого параметра сказываются различные факторы:

- Общая эффективность прицеливания – здесь в разной степени учитываются тип прицеливания и навыки, отвечающие за данный тип прицеливания, состояние здоровья бойца, запас энергии и уровень опыта бойца.
- Угловые размеры цели – они зависят от положения цели (стоит, сидит, лежит) и расстояния до нее, а также от того, насколько открыта цель.
- Освещенность окружения – учитывается время суток и локальная освещенность цели.
- Тип передвижения цели – движущуюся цель несколько труднее поразить.
- Прочие факторы – пристрелка цели (каждый следующий выстрел несколько увеличивает вероятность поражения при повторном выстреле в ту же точку), учитывается состояние оружия (насколько оно загрязнено и изношено), а также наличие и использование дополнительных средств – прицела, лазерного целеуказателя или тактического фонаря. Также учитываются индивидуальные особенности оружия.

5.5.4 Осечки, поломки и перегрев

При перегреве оружия (как правило, во время стрельбы длинными очередями), увеличивается вероятность осечки и снижается точность огня. Более того, падает скорость пули и, соответственно, наносимый ею урон.

Порог нагрева у каждого оружия свой, остывает оно само собой. Если произошла осечка, попытайтесь передернуть затвор и извлечь заклинивший патрон. Для этого нажмите правую кнопку на картинке оружия и выберите в контекстном меню пункт «**Передернуть затвор**» или дважды кликните в пространство при активном курсоре прицеливания. Иногда эту процедуру надо проделать несколько раз подряд, в зависимости от степени износа ствола.

Осечки случаются даже у абсолютно нового оружия, но их вероятность существенно возрастает по мере износа ствола, засорения и перегрева. Склонность к осечкам у разных видов оружия варьируется в зависимости от модели. Во всяком случае, при интенсивной стрельбе АКМ заклинит намного позже, чем М-16.

Чем интенсивнее бой, тем быстрее изнашивается ствол. О состоянии оружия можно судить по индикатору на панели информации – полоске в окне информации, меняющей длину и цвет зелёного к красному в зависимости от износа. Можно также увидеть отображение износа в числовом эквиваленте, открыв окно информации о предмете. Строчка «ресурс» содержит два числа – первое показывает текущий ресурс предмета в условных единицах, второе – максимальный ресурс для данного предмета.

Чтобы как можно дольше сохранить живучесть оружия и избежать неприятных сюрпризов, старайтесь ремонтировать его после каждого боя, при помощи специального набора инструментов. Его можно купить почти в магазине Профа. Подробно о ремонте предметов будет рассказано ниже.

5.6 Гранаты и камни

Чтобы метнуть гранату или камень, положите снаряд в «быстрый» слот для гранат или руки бойца, активируйте слот кликом по его изображению на панели быстрого доступа бойца и, нажав правую кнопку мыши, укажите при помощи появившейся дуги, состоящей из красных шариков, место приземления. По умолчанию траектория броска пологая. Чтобы кинуть гранату дальше или по крутой дуге (например, для броска через стену), используйте клавишу «**Shift**». Удерживая ее, подвигайте мышью вверх-вниз – траектория броска будет меняться. Для большего удобства вы можете сначала задать крутизну траектории, целясь куда угодно, и только после этого развернуть получившуюся «дугу» в нужном направлении. Большая дистанция и препятствия блокируют курсор прицеливания – в этом случае «дуга» укажет на максимального близкую к нему позицию. Метнув гранату, постарайтесь укрыться, чтобы не попасть под её осколки. При броске камня цельтесь прямо во враждебного персонажа – дуга прицеливания должна проходить через его тело. Помните – камни не взрываются, и враг получит своё только в случае непосредственного контакта камня и его брэнного тела.

Как правило, противник адекватно реагирует на брошенную гранату – то есть старается отбежать подальше. Чтобы враг не ушел далеко от эпицентра взрыва, логично было бы выдернуть чеку и немного подержать гранату в руках. Есть имитация и этого действия! Кликните правой кнопкой мыши по гранате в руках или в кармане, и в появившемся меню выберите пункт «**Взвести гранату**». Рядом с гранатой появится индикатор – красная звездочка. Отожмите паузу и, выждав одну-две секунды, снова остановите ход времени. После этого можно бросать.

Теоретически, есть возможность схватить и вражескую гранату, чтобы бросить её обратно, но шансы, что боец останется целым, ничтожно малы. Как и в жизни.

Также известна хитрость, при которой граната выбрасывается в сторону противника без взведения, из инвентаря. Потом её можно подобрать, но в первые секунды враги уверены, что граната должна взорваться, поэтому также стараются отбежать. Звук выдёргиваемой чеки гранаты может привлечь особо чутких врагов – помните об этом, намереваясь незаметно устроить фейерверк за спиной противника.

Имейте в виду, что применять гранаты в населенных пунктах и рядом с дружественными отрядами нужно крайне осторожно! Один-единственный осколок, попавший в мирного жителя или охранника, может поставить крест на дальнейшем мирном сосуществовании с гражданами Тридцатки.

Кроме того, вы можете «подцепить» курсором любой предмет в инвентаре и перенести его в игровое пространство – отобразится дуга из шариков зелёного цвета. Отпустив кнопку мыши, вы отдадите персонажу приказ выбросить выбранный предмет. Если выбрасываемый предмет попадёт в другого персонажа, то, в зависимости от силы бросающего и веса предмета, персонаж может получить урон. Этим можно воспользоваться в тяжёлой ситуации – например, при отсутствии патронов можно попытаться с презрением швырнуть в противника тяжёлым пулемётом.

5.7 Мины

Обычные мины устанавливаются следующим образом: поместите их в ячейку «руки», кликните в пространство правой кнопкой мыши и с помощью появившегося курсора укажите место, куда хотите установить мину.

Если устанавливается мина направленного действия (например, МОН-50), то вы можете выбрать направление сектора поражения – для этого, определив место установки, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши – рядом с точкой минирования появится градиентно окрашенный в красный и зелёный цвета сектор, показывающий направление взрыва. Двигая мышью, выберите желаемое направление и отпустите кнопку мыши.

Для установки других видов мин достаточно выбрать точку минирования и кликнуть левой кнопкой мыши. После установки над моделью установленной мины появится счётчик-таймер. Мина станет активной только по истечении указанного времени – не забудьте вывести минёра из области подрыва мины. Над активной миной (так же как и над обнаруженными вражескими минами) появится вращающийся треугольный знак красного цвета.

Разумеется, противник его видеть не будет, однако высокий уровень навыка «Инженерное дело» и хорошее зрение может помочь ему обнаружить ваш сюрприз.

Найдя или купив в магазине Профа набор для установки растяжки (мудреная конструкция из деревянных колышков, изолянты и проволоки), вы можете использовать гранаты в качестве мин. Для того, чтобы сделать растяжку, в своем инвентаре поместите гранату прямо на колышки – и через десять секунд самодельная ловушка будет готова. Чтобы установить её, действуйте подобно тому, как задаете стрельбу очередью по площади: кликните правой кнопкой мыши, чтобы курсор превратился в жёлтый круг, затем нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, прочертите направление, в котором ваш наемник протянет проволоку от кольца гранаты. Когда отпустите кнопку мыши, боец приступит к минированию.

Знайте, что, за исключением ваших союзников, любой очевидец ваших коварных действий по установке мины сделается враждебным.

Кроме того, гранаты и мины имеют склонность к детонации от взорвавшихся поблизости предметов, что может вам пригодиться.

На некоторых уровнях присутствуют установленные противником мины-ловушки. Вероятность обнаружения мин Вашим персонажем зависит от развитости навыка «Инженерное дело» и зрения данного персонажа. Когда ненайденная ещё мина попадает в поле зрения персонажа, начинает «тикать» таймер – персонаж «увидит» мину тем раньше, чем выше его навыки. Если вы подозреваете наличие мин на уровне, не отправляйте персонажей бегать рысцой по уровню, иначе они просто не успеют увидеть вражескую ловушку.

Кроме того, взяв в руки игровой предмет «миноискатель», персонаж увеличит радиус и вероятность обнаружения мин противника.

При обнаружении мины наведите курсор на обнаруженную мину. Вы увидите, что курсор примет вид кисти руки, рядом с которым в текстовом виде будет указана сложность мины. Сложность мины – условный показатель, не зависящий от навыков персонажа – так,

например, боец с высоким показателем навыка «Инженерное дело» с лёгкостью разминирует «сложную» мину, а новичок может подорваться и на «лёгкой».

Наведя курсор на обнаруженную или установленную вами мину или зажав клавишу «Ctrl», вы увидите зоны активации всех окружающих мин – следите, чтобы ваш персонаж не попал в сектор подрыва направленной мины.

5.8 Ранения

Самый важный параметр вашего бойца, безусловно, уровень здоровья. Чем его больше, тем лучше! Но рано или поздно кто-то из Ваших бойцов будет ранен в бою и вам следует знать, какими бывают ранения и как они сказываются на вашем бойце.

По тяжести раны делятся на несколько типов и отличаются размером полученного болевого шока:

Тяжесть раны	Урон в НР	Шоковое действие
Легкое ранение	1-5	Слабое
Обычная рана	6-10	Слабое
Тяжелое ранение	11-25	Сильное
Очень тяжелое	26-30	Очень сильное
Критическое	31-40	Очень сильное
Смертельное	Более 40	Очень сильное

В момент нанесения раны немедленно снимается определенное количество здоровья (красный столбик укорачивается), и обозначается то количество, которое может быть утрачено из-за кровотечения, если бойца не перевязать. Например, было нанесено 20 единиц урона, из которых 5 были утрачены мгновенно, а оставшиеся 15 будут таять со временем. За каждые 10 секунд теряется 35% такой раны, пока рана не истечет полностью или кровотечение не будет остановлено с помощью медицинских средств.

При наличии кровоточащих ран солдат подвергается действию болевого шока, что снижает его меткость и общую боевую эффективность.

Если урон, нанесенный бойцу, превышает текущее значение здоровья, то он погибает мгновенно.

Вероятность ранения, несовместимого с жизнью, зависит, в частности, от того, куда именно попала пуля или осколок, какие используются патроны, какой был выбран режим прицеливания, каково состояние оружия и показатели здоровья жертвы. Наиболее опасны ранения в голову, затем в туловище, руки и ноги.

Любая некритическая рана лечится с помощью аптечки, и после её использования кровотечение остановится. Эффективность лечения зависит от медицинских навыков бойца и типа аптечки. Поэтому возможна ситуация, когда тяжелая кровоточащая рана успеет снизить здоровье раньше, чем сам боец или его товарищ успеет полностью остановить кровь.

Для того чтобы использовать аптечку, положите ее в ячейку «руки» вашего бойца и кликните правой кнопкой мыши – курсор превратится в изображение руки с красным крестом. Также можно использовать кнопку «Лечить» на панели управления. После этого достаточно кликнуть этим курсором на пациента и запустить время. Имейте в виду – чем дальше находится боец с аптечкой от раненого товарища, тем меньше шансов, что он успеет его перевязать.

При попадании пули, ножа или осколка есть вероятность получить особое повреждение (в зависимости от части тела) – так называемое «критическое ранение». Так, при получении критического ранения головы боец страдает от сильного сокращения радиусов слуха и зрения. При тяжелом ранении в руку солдат может выронить оружие и получить долговременное повреждение конечности. Такая рана, даже при дальнейшем восстановлении «столбика здоровья», будет отрицательно сказываться на точности стрельбы, времени доступа к слотам инвентаря, «перегрузке» рук при вскидывании оружия и силе удара в ближнем бою. То же, но с удвоенной силой, произойдёт при критическом ранении обеих рук. При ранении одной ноги боец не сможет передвигаться бегом, а с обеими перебитыми ногами персонаж сможет только ползти. Критическое состояние при ранении торса проявляется сильным сокращением скорости восстановления энергии. Если ваш боец будет ранен таким образом, вы увидите рядом с портретом персонажа соответствующие иконки.

Лечение критических ранений производит доктор, которого можно встретить в локации Базар – для этого нужно заговорить с ним и выбрать соответствующую опцию в диалоге. Это, само собой, обойдётся вам в энное количество звонкого патрона. Есть, однако, способ лечения критических состояний самостоятельно – для этого персонаж должен затратить очки опытности, получаемые при повышении его уровня, и приобрести специализацию «**Костоправ**».

После этого любое лечение при помощи бинтов или аптек будет снимать одно из критических состояний.

5.9 Защита

Для успешной борьбы с превосходящими силами противника каждому из бойцов «семьи» не помешают индивидуальные средства защиты.

В «Мародёре» эти средства представлены бронежилетами и касками. Средства защиты обладают различными защитными свойствами и весом. Класс защиты бронежилета и каски определяет энергию пули, которую он сможет остановить – чем выше класс, тем лучше защищает бронежилет.

Броня гарантирует полную или частичную защиту от огнестрельного оружия в зависимости от энергии пули (т.е. скорости и массы, а также бронебойных свойств) и уменьшает нанесенный ущерб, даже если пуля пробита защиту. Однако, даже в случае полного погашения энергии пули, персонаж, тем не менее, пострадает от потери части энергии.

Часть бронежилетов может быть усилена дополнительной пластиной. Титановые бронепластины могут выдержать несколько попаданий пули, но пропустят значительное количество кинетической энергии. Керамические пластины хорошо защищают, но очень быстро разрушаются. Вставление пластины в бронежилет повышает его класс защиты. Помните, что бронежилеты защищают только тело бойца.

При попадании пуль и осколков в средства защиты происходит износ последних, даже если персонаж не получает ранений. Чем больше износ брони, тем больше пропускаемый ею урон. Бронежилеты и каски поддаются ремонту, однако дополнительные пластины разрушаются навсегда.

5.10 Ремонт

Вы сможете самостоятельно восстанавливать состояние изношенных предметов. Для этого нужно найти или приобрести на Базаре набор инструментов. Положив предмет «ремонтный набор» в слот активной руки и кликнув правой кнопкой мыши в пространство, вы активируете курсор с изображением гаечного ключа. При этом откроется окно инвентаря активного персонажа. При наведении такого курсора на изношенный предмет, вы увидите, как курсор окрасится в золотой цвет, и рядом с ним появится информация о состоянии предмета и времени предполагаемой ремонта. Перевести курсор в нужный режим можно также открыв контекстное меню предмета «ремонтный набор» и выбрав пункт «использовать ремнабор». Повторный клик правой кнопкой в пространство отключит режим починки и закроет окно инвентаря.

Время, затрачиваемое персонажем на ремонт и количество восстанавливаемых очков ресурса предмета зависит от величины его навыка «Инженерное дело».

Каждый ремонтный набор содержит фиксированное количество сменных деталей и расходных материалов – каждое его применение уменьшает его собственный ресурс, и при полном расходе ресурса ремнабор исчезнет.

5.11 Взлом замков.



Некоторые контейнеры и двери в локациях могут быть заперты. При попытке открытия такого объекта персонаж произнесёт комментарий, поясняющий невозможность операции открытия. Проникнуть за запертую дверь или порыться в закрытом ящике можно несколькими способами:

Разрушить запертую дверь или ящик.

Вы можете расстрелять замок, однократно кликнув на контейнере или двери правой клавишей мыши – курсор сменит состояние на прицел. Повторный клик правой кнопкой мыши переведёт курсор в состояние «ударить» - получив такой приказ, персонаж ударит дверь ногой, не растрачивая патроны. Нанося повреждения двери или контейнеру, вы увидите уменьшающуюся полоску, демонстрирующую состояние объекта. Объект разрушится, когда полоска сократится до нуля. Однако не все предметы можно разрушить – металлические двери, сейфы и ящики таким образом «открыть» нельзя.

Внимание! Разрушая контейнеры, вы рискуете сломать или уничтожить часть находящихся в нём предметов!

Взломать замок при помощи ломика - «фомки».

Положив в активную руку персонажа игровой предмет «фомку», кликните правой кнопкой на запертый объект – курсор примет форму «взломать». При получении такого приказа ваш персонаж попытается взломать замок при помощи грубой силы, не рискуя при этом разрушением находящихся внутри предметов. Однако, независимо от сложности замка, в этом случае будет сравниваться сила персонажа и прочность контейнера или двери. Если персонаж слаб, или контейнер неразрушаем, то открыть запертый объект таким способом вряд ли удастся.

Взломать замок при помощи отмычек.

Положив в активную руку персонажа игровой предмет «отмычки», кликните правой кнопкой на запертый объект – курсор примет форму «взломать». При попытке взлома замка отмычками будет сравниваться сложность замка и величина навыка «Инженерное дело» у персонажа. Кроме того, при подсчёте результатов существует небольшой элемент случайности. Независимо от результата взлома, отмычка расходуется – всегда носите с собой достаточное количество этих незаменимых для мародёра приспособлений. Их можно обнаружить на трупах коллег или приобрести у Профа.

6. Снаряжение

6.1 Вооружение

Деление по семействам оружия в игре «Мародёр» такое: пистолеты, пистолеты-пулеметы, винтовки (гладкоствольные ружья и нарезные винтовки, не имеющие автоматического режима огня), автоматы и штурмовые винтовки, пулемёты, гранатомёты, гранаты и мины. Каждая модель обладает своими достоинствами и недостатками и предназначена для решения определенных тактических задач на поле боя.

Многие модели оружия могут быть модифицированы местным умельцем-Профом. При торговле с ним кликните правой кнопкой на оружии и осмотрите контекстное меню – в нём могут появиться новые пункты, например «заменить приклад» или «отладить УСМ». За модификации, разумеется, придётся заплатить.

Для эффективного использования огнестрельного оружия следует иметь в виду:

- каждый вид оружия использует свои виды боеприпасов и свои магазины;
- если два разных экземпляра используют патроны одного калибра, это не значит, что вы сможете использовать магазин от одной винтовки в другой, принципиально отличной винтовке;
- сочетание одинаковых патронов с разными винтовками дает различный по эффективности результат, т.к., например, один и тот же патрон может оказаться менее эффективным при стрельбе из другой винтовки с более коротким стволом.

Каждое оружие обладает рядом индивидуальных параметров и характеристик:

- калибр оружия – определяет тип патронов, которые можно использовать для данного оружия; указывается после названия оружия.
- убойность – обобщенная оценка наносимого минимального и максимального урона незащищенной цели;
- на подготовку – время в секундах, затрачиваемое на подготовку оружия перед выстрелом. Чем меньше его значение, тем раньше вы сможете выстрелить в противника без учета прочих факторов, влияющих на затраты времени на выстрел;
- темп огня – время в секундах, затрачиваемое на выстрел в режиме одиночного и автоматического огня. Чем меньше его значение, тем большая скорострельность у модели;
- ресурс (текущий/максимальный) – текущее состояние оружия и устойчивость оружия к износу;
- Эффективная дальность – дистанция, на которой из оружия можно вести результативную стрельбу. При некоторой удаче персонаж сможет поражать врагов и на большем расстоянии, но рассчитывать на это не стоит.
- режимы огня – в зависимости от конструкции и типа ударно-спускового механизма у оружия может быть одиночный режим огня, автоматический и с фиксированной отсечкой длины очереди;
- вес – в информационном окне оружия указывается для снаряженного состояния с учетом всех установленных дополнительных устройств. Вес оружия важен при учете общей нагрузки бойца, а нагрузка определяет скорость расхода энергии при движениях. Кроме того, чем тяжелее оружие, тем тяжелее слабому персонажу вскидывать и удерживать оружие – время на это действие существенно возрастёт.

Для получения информации о предмете, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт выпадающего меню «**Информация**».

6.1.1 Пистолеты

Легкое оружие, вследствие малого времени на подготовку, эффективнее, чем прочие виды вооружения в ближнем бою, где требуется высокая скорость реакции и минимальные затраты времени на приведение в боевую готовность. Рекомендуется применять данное оружие на дистанциях до 50 метров.

На некоторые пистолеты можно устанавливать приборы бесшумно-беспламенной стрельбы (глушители), тактические фонари и лазерные целеуказатели. Большинство пистолетов позволяют вести только одиночный огонь (исключение - автоматические пистолеты АПС и АПБ).

6.1.2 Пистолеты-пулеметы

Это автоматическое оружие, созданное под пистолетный патрон, по своим характеристикам находится между автоматами и пистолетами. Пистолеты-пулеметы отличаются хорошей скорострельностью и относительной легкостью по сравнению с автоматами, но уступают им по убойности и точности из-за использования слабых пистолетных патронов. Рекомендуется использовать пистолеты-пулеметы на расстояниях до 100 метров.

На пистолеты-пулеметы, как правило, можно устанавливать приборы бесшумно-беспламенной стрельбы, тактические фонари, лазерные целеуказатели и различные прицелы. Пистолеты-пулеметы позволяют вести одиночный и непрерывный огонь.

6.1.3 Винтовки

Семейство винтовок представлено охотничьими и снайперскими винтовками под различные калибры патронов. Винтовки довольно тяжелы и занимают много места в инвентаре, но позволяют вести прицельный огонь на дистанциях до 200 метров, а при наличии оптических прицелов дистанция существенно увеличивается.

На винтовки, как правило, можно устанавливать широкий набор дополнительных приспособлений (сошки, прицелы, глушители, подствольные гранатометы, тактические фонари и лазерные целеуказатели).

6.1.4 Пулеметы

Пулеметы предназначены для ведения интенсивного автоматического огня по противнику. Они отличаются устойчивостью к перегреву, емкими магазинами и большим весом. Из большинства пулеметов можно вести огонь только очередями, но некоторые модели позволяют переключаться и на одиночные выстрелы. Эффективность использования пулеметов зависит от значения навыка «**тяжелое оружие**». Особо сильные персонажи смогут вести прицельный огонь из лёгких пулемётов и в положении «стоя», но для прочих прицельный режим доступен лишь в том случае, когда пулемёт прочно стоит на сошках – для этого пулемётчик должен присесть или лечь.

6.1.5 Гладкоствольное оружие

Гладкоствольные ружья (дробовики) используют специальные патроны с различными убойными элементами, чаще всего картечью. Ружья отличаются высокой огневой мощностью, но эффективная дальность огня мала (до 100 метров). Кроме того, они ограничены в плане установки дополнительных приспособлений. Использование ружей эффективно даже против защищенных бронежилетами противников, так как картечь и круглые пули сильно сбивают энергию, вплоть до шока.

6.1.7 Гранатометы

Ручные гранатометы используются для поражения хорошо укрепившегося противника или массовых скоплений целей. В игре вы можете воспользоваться одноразовым реактивным противотанковым гранатометом РПГ-18 и шестизарядным ручным гранатометом РГ-6, стреляющим 40-миллиметровыми гранатами. Помимо этих гранатометов, на некоторое оружие может быть установлен подствольный гранатомет. Гранатометы – очень эффективное оружие, успешность применения которого определяется навыком «тяжелое оружие».

6.1.8 Гранаты и мины

Арсенал ручных гранат представлен классами оборонительных и наступательных гранат.

Оборонительные гранаты отличаются большой массой, большим количеством убойных элементов и превышающим дальность броска радиусом разлета осколков. Убедитесь, что боец, метнувший оборонительную гранату, будет вне зоны поражения в момент взрыва.

Наступательные гранаты легче и менее опасны, чем оборонительные. Они обладают меньшим радиусом поражения и меньшим количеством убойных элементов.

Мины – это специальные замаскированные заряды, закладываемые в местах вероятного появления противника. Мины бывают двух типов – мины нажимного действия и мины направленного взрыва. Кроме того, используя специальный набор и любую из вышеперечисленных гранат, вы можете устанавливать проволочные растяжки-ловушки.

6.2 Амуниция

В игре «Мародёр» оружие может оснащаться различными дополнительными устройствами, каждое из которых наделяет его новыми качествами или модифицирует существующие параметры оружия.

- **Прибор бесшумно-беспламенной стрельбы (глушитель)** – снижает или практически полностью устраняет звук выстрела, что затрудняет обнаружение стрелка (особенно в темноте) на звук и вспышку. В результате применения глушителя скорость пули падает ниже скорости звука, что уменьшает наносимый ею урон и дальность стрельбы.
- **Оптический прицел** – установка прицела необходима для ведения точной, снайперской стрельбы по противнику на больших дистанциях. Различные модели прицелов по-разному изменяют эффективную дальность оружия и сокращают поле зрения стрелка. Эффективность прицелов зависит от времени суток и условий видимости.
- **Коллиматор** – используется как эффективная замена для открытого прицела оружия, увеличивая эффективную дальность стрельбы, особенно при стрельбе навскидку.
- **Лазерный целеуказатель** – его применение при стрельбе позволяет сократить время на прицеливание.
- **Тактический фонарь** – в условиях ограниченной видимости тактический фонарь позволяет осветить цель, но при этом демаскирует местоположение бойца.
- **Сошки** – используются для стабилизации положения оружия при стрельбе лежа, что увеличивает точность огня.
- **Подствольный гранатомет** – оружие поддержки, устанавливаемое под стволом некоторых автоматов и штурмовых винтовок.

Те или иные приспособления могут на разных моделях оружия блокировать или исключать установку других приспособлений. Например, нельзя установить подствольный гранатомет вместе с сошками. Одновременно на оружие может быть установлен только один тип прицела.

Игра позволяет определить, какой предмет подходит к данной модели оружия. Для этого достаточно навести на него курсор. Все подходящие для этого оружия предметы в инвентаре или на прилавке магазина будут подсвечены.

6.3 Предметы экипировки

Вы можете экипировать своих персонажей при помощи специальных приспособлений, расширяющих инвентарь и ускоряющих доступ к хранящимся в нем предметам. Существует два вида такой амуниции:

- **Разгрузочные жилеты**
- **Ранцы**

Каждый из вышеперечисленных предметов имеет свой «покрой» и количество доступных ячеек. Жилеты ускоряют доступ к хранящимся в них предметам и предоставляют дополнительные ячейки для хранения предметов. Исключение составляют ранцы – их вместимость велика, однако для того, чтобы достать какую-либо вещь из ранца, нужно

потратить много времени. Кроме того, ранец делает своего владельца более заметным для врага и блокирует возможность переката.

Раздобыть эту амуницию можно как у торговцев, так и в бою. Если вам попал в руки трофейный разгрузочный жилет или рюкзак – обязательно загляните внутрь (по правому клику) – там могут находиться гранаты или патроны.

6.4 Расходуемые предметы

В игре используются разнообразные предметы, имеющие фиксированное количество применений. Такие предметы исчезают, исчерпав ресурс. К ним относятся:

- **Бинты и аптечки** – каждое применение восстанавливает определённое количество потерянных в бою единиц здоровья;
- **Продукты питания** – разнообразные консервы и другая готовая к потреблению пища; При употреблении восстанавливает небольшое количество здоровья;
- **Фляги и выпивка** – восстанавливают затраченную энергию;
- **Отмычки** – позволяют взламывать запертые объекты;
- **Ремонтные наборы** – позволяют ремонтировать изношенные предметы

6.5 Предметы торговли

За время игры вы найдёте разнообразные предметы, не приносящие объективной пользы – не спешите выбрасывать их, за многие такие предметы базарные торговцы с удовольствием заплатят патроном.

7. Ролевая система

Главный персонаж, его спутники, мирные жители и враги подчиняются единой ролевой системе, включающей в себя динамически развивающиеся атрибуты и навыки. Бойцы, управляемые искусственным интеллектом, не имеют никаких преимуществ перед игроком и его «семейными». Кроме указанных характеристик, в процессе приобретения профессионального мародёрского опыта, Вашим персонажам предоставится возможность выбрать т.н. «специализации» - особые умения, улучшающие параметры и владение навыками или добавляющие новые способности.

Каждый персонаж обладает набором параметров и профессиональных навыков. Параметры напрямую влияют на поведение и эффективность действий персонажей в игровом мире. Чем выше значения атрибутов, тем больше положительный эффект их применения. Например, большое значение параметра силы позволит бросать предметы дальше, выдерживать большую нагрузку, наносить больший урон в рукопашном бою. Профессиональные навыки отражают способность персонажа использовать свои физические характеристики и жизненный опыт в специфических областях военной службы.

За время игры значения параметров и навыков будут расти, когда персонаж совершает зависящие от них действия.

7.1 Основные характеристики

7.1.1 Опыт

Накапливается по мере обучения персонажа, оказывает прямое действие на применение всех профессиональных навыков – при переходе на очередной уровень опыта персонаж получает баллы, на которые можно приобрести **специализации** по вашему выбору. Уровень опыта влияет на силу и длительность получаемого шока от ранений. Увеличивается активными боевыми действиями (например, уничтожением врагов) и выполнением игровых заданий.

7.1.2 Здоровье

Количество единиц здоровья определяет максимальный урон, который может быть нанесен персонажу. Увеличивается при получении персонажем ранений, может быть увеличено при выборе некоторых специализаций.

7.1.3 Сила

Физическая сила персонажа. Влияет на дальность бросков, величину максимального переносимого груза, величину наносимых повреждений в рукопашном бою, эффективность стрельбы из тяжелых видов вооружения, а также на вероятность взлома при помощи «фомки». Сильные персонажи смогут удерживать лёгкие пулемёты, стреляя из них прицельно в положении «стоя». Увеличивается передвижением с нагрузкой.

7.1.4 Выносливость

Определяет скорость восстановления единиц энергии, позволяющей персонажу совершать действия, связанные с передвижением и удержанием оружия в положении «навскидку». Если энергия персонажа падает до нуля (приобретает отрицательное значение),

то он теряет сознание. Чтобы наемник пришел в себя, энергия должна восстановиться хотя бы до 1-5 единиц. Увеличивается при длительном перемещении, в особенности, беге.

7.1.5 Ловкость

Сказывается на скорости любого вида передвижения и перекладывания предметов в пределах инвентаря, а также времени подготовки оружия к бою. Увеличивается при метании предметов.

7.1.6 Зрение

Сказывается на скорости обнаружения объектов и противников в условиях ограниченной видимости и на точности прицельного огня. Хорошее зрение также помогает в поиске мин-ловушек.

7.1.7 Слух

Определяет расстояние, на котором персонаж сможет определить местоположение источника шума.

7.2 Профессиональные навыки

Эти параметры развиваются по мере использования, и любой боец может совершенствоваться во всех направлениях. При желании вы можете сделать из снайпера хорошего сапера – все зависит от сроков обучения и целесообразности задачи.

7.2.1 Быстрая стрельба

Определяет эффективность прицеливания при стрельбе в режиме «быстрая стрельба». Повышается при стрельбе в соответствующем режиме.

7.2.2 Точная стрельба

Определяет эффективность прицеливания при стрельбе в режиме «прицельная стрельба». Повышается при стрельбе в соответствующем режиме.

7.2.3 Тяжелое оружие

Определяет эффективность стрельбы длинными очередями и использования гранатометов. Повышается стрельбой из гранатомётов и стрельбой очередями из автоматического оружия.

7.2.4 Снайпер

Определяет эффективность стрельбы из оружия с использованием оптического прицела. Повышается при стрельбе в соответствующем режиме.

7.2.5 Броски

Влияет на точность метания гранат и камней. Повышается при бросании.

7.2.6 Рукопашный бой

Влияет на эффективность рукопашного боя. Повышается при нанесении ударов.

7.2.9 Инженерное дело

Определяет скорость обнаружения вражеских мин и удачность установки мин и растяжек, обуславливает успешность взлома запертых объектов при помощи отмычек, отвечает за успешность ремонта. Повышается взломом, ремонтом и сапёрными работами.

7.2.7 Медицина

Влияет на скорость лечения при использовании аптечек и бинтов. Повышается при лечении.

7.2.8 Маскировка

Сказывается на бесшумности и незаметности передвижения бойца.

7.3 Специализации.

Специализации - специфические умения персонажа, которые вы можете приобрести, затратив очки навыков. Очки навыков начисляются персонажу при получении им очередного уровня опытности. Выбирая специализации, вы сможете направить развитие своего персонажа по желаемому пути – например, улучшить его владение пистолетами, уменьшив время вскидывания или скорость прицеливания. Некоторые специализации «связаны» – вы не сможете выбрать «связанную» специализацию, если не выбрана ей предшествующая. Каждый очередной уровень опытности (до восьмого включительно) открывает доступ к новым специализациям.

1 уровень:



Точные удары – увеличивает вероятность поражения противника в ближнем бою.



Привычка к пистолетам – Уменьшает время на вскидывание при использовании пистолетов.



Стайер – увеличивает максимальное количество энергии на 25 единиц

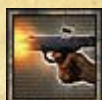


Здоровяк – увеличивает максимальное количество здоровья на 25 единиц

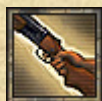
2 уровень:



Боец-рукопашник – увеличивает наносимый в ближнем бою урон. Требуется наличия специализации Точные удары.



Точность стрельбы (пистолеты) – повышает вероятность попадания при стрельбе из пистолетов. Требуется наличия навыка «привычка к пистолетам».



Привычка к ружьям – Уменьшает время на вскидывание при использовании ружей и винтовок.



Привычка к пистолетам-пулемётам – Уменьшает время на вскидывание при использовании пистолетов-пулемётов.



Взломщик – повышает шанс успешного взлома.

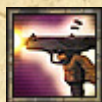


Аппетит – увеличивает количество очков здоровья при применении продуктов питания.

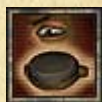
3 уровень:



Стрельба «по стволу» (пистолеты) – уменьшает время прицеливания при стрельбе из пистолетов. Требуется наличия навыка «Точность стрельбы (пистолеты)».



Точность стрельбы (пистолеты-пулемёты) – повышает вероятность попадания при стрельбе из пистолетов-пулемётов. Требуется наличия навыка «привычка к пистолетам-пулемётам».



Чутьё сапёра – Увеличивает шанс обнаружения вражеских мин

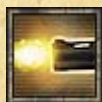


Двужильный – Увеличивает максимальный переносимый персонажем вес на 10 кг.

4 уровень:



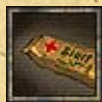
Привычка к автоматам – Уменьшает время на вскидывание при использовании автоматов.



Точность стрельбы (ружья и винтовки) – повышает вероятность попадания при стрельбе из ружей и винтовок. Требуется наличия навыка «привычка к ружьям».



Второе дыхание – увеличивает скорость восстановления энергии



Полевая медицина – увеличивает количество восстанавливаемых очков жизни при применении аптечек и бинтов. Требуется наличия навыка «аппетит».

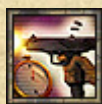
5 уровень:



Точность стрельбы (автоматы) - повышает вероятность попадания при стрельбе из автоматов. Требуется наличия навыка «привычка к автоматам».



Привычка к пулемётам - Уменьшает время на вскидывание при использовании пулемётов.



Стрельба «по стволу» (пистолеты-пулемёты) - уменьшает время прицеливания при стрельбе из пистолетов-пулемётов. Требуется наличия навыка «Точность стрельбы (пистолеты-пулемёты)».



Уход за оружием – снижает скорость износа оружия и брони



Тяжеловоз – Увеличивает максимальный переносимый персонажем вес ещё на 10 кг. Требуется наличия навыка «Двужильный»



Пули на завтрак – увеличивает максимальное количество здоровья ещё на 25 единиц. Требуется наличия навыка «Здоровяк»

6 уровень:



Точность стрельбы (пулемёты) – повышает вероятность попадания при стрельбе из пулемётов. Требуется наличия навыка «привычка к пулемётам».



Стрельба «по стволу» (ружья и винтовки) – уменьшает время прицеливания при стрельбе из ружей и винтовок. Требуется наличия навыка «Точность стрельбы (ружья и винтовки)».



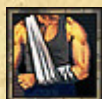
Гренадёр – увеличивает дальность и точность бросков гранат и камней.



Острый глаз – увеличивает радиус зрения персонажа на 15 единиц.



Быстрые карманы – уменьшает время на переключивание предметов в пределах инвентаря.



Костоправ – позволяет лечить критические ранения при лечении с помощью аптечек. Требуется наличия навыка «полевая медицина».

7 уровень:



Стрельба «по стволу» (автоматы) – уменьшает время прицеливания при стрельбе из автоматов. Требуется наличия навыка «Точность стрельбы (автоматы)».



Прирождённый снайпер – уменьшает время прицеливания и увеличивает вероятность попадания при стрельбе через оптический прицел.



Мастер-сапёр – увеличивает шанс удачного разминирования. (Требуется наличия навыка «Чутьё сапёра»).



Барыга – стоимость продаваемых предметов повышается вдвое

8 уровень:



Стрельба «по стволу» (пулемёты) – уменьшает время прицеливания при стрельбе из пулемётов. Требуется наличие навыка «Точность стрельбы (пулемёты)»



Бронебойность – увеличивает бронебойный эффект пуль.



Радар – увеличивает шанс обнаружить противника на расстоянии. (Требуется наличие навыка «Острый глаз»).

8. Список клавиш

8.1 Приказы

Функция	Клавиша
Прицельный одиночный огонь	Num 1
Прицельный автоматический огонь	Num 3
Неприцельный автоматический огонь	Num 6
Неприцельный одиночный огонь	Num 7
Автоматический огонь от бедра	Num 9
Циклическая смена режима огня (влево)	
Циклическая смена режима огня (вправо)	]
Взять оружие наизготовку	P
Выбросить предмет в руках	D
Перезарядить оружие	R
Передернуть затвор	K
Сменить позу - подняться	Page Up
Сменить позу - опуститься	Page Down
Встать (бежать)	B
Встать (идти)	V
Сесть (идти вприсядку)	X
Лечь (ползти)	Z
Отменить все приказы	Backspace

8.2 Управление отрядом

Функция	Клавиша
Выбрать 1-го бойца отряда	1
Выбрать 2-го бойца отряда	2
Выбрать 3-го бойца отряда	3
Выбрать 4-го бойца отряда	4
Переключиться на следующего бойца	Tab

8.3 Быстрые команды

Использовать	Ctrl
Открыть панель карты	M
Открыть панель инвентаря	I
Открыть панель журнала	J
Открыть панель навыков	O

8.4 Системные команды

Быстрое сохранение	F5
Быстрая загрузка	F9
Сохранить игру	F6
Загрузить игру	F10
Снимок экрана (скриншот)	F8
Замедление времени	-
Ускорение времени	+
Пауза / Снять с паузы	Space
Переключиться на событие в бою	Enter
Скрыть панели интерфейса	*
Вызов командной консоли	~

8.5 Управление камерой

Ускорение камеры	Shift
Камера Вперед	W
Камера Назад	S
Камера Влево	A
Камера Вправо	D
Вверх	Q
Вниз	E
Этаж вверх	Insert
Этаж вниз	Delete
Включить / выключить автоматическое срезание этажей	T

8.6 Дополнительные клавиши

8.6.1 Alt

Эта клавиша используется, как модификатор движения. Удерживая её и кликая курсором сзади, сбоку или спереди персонажа, можно приказать ему:

- пятиться назад;
- перемещаться боком;
- выполнять пережат;
- резко выпрыгивать из-за угла.

При стрельбе удержание клавиши «**Alt**» отдает приказ продолжать огонь до уничтожения цели.

8.6.2 Ctrl

- открыть / закрыть дверь;
- включить / выключить свет;
- подсветить предметы на земле, трупы, контейнеры и взрывающиеся объекты;
- подобрать предмет.

8.6.3 Shift

- ускорение перемещения камеры;
- настройка траектории и дальности броска гранаты или другого предмета;
- настройка высоты прицела при любом режиме прицеливания;
- поворот бойца в указанную сторону.

Если вы забыли, как активировать ту или иную функцию, пробуйте наугад нажимать клавиши «**Alt**», «**Ctrl**» и «**Shift**» в сочетании с кнопками мыши.

ПРИЯТНОЙ ИГРЫ!

9. Авторы



По роману Беркема аль Атоми «Мародёр».

ООО «Апейрон»:

Директор компании «Апейрон»

Павел Голубев

Руководитель проекта:

Ольга Белая

Концепция SPM:

Владимир /Vi/ Уфнаровский

Главный дизайнер:

Ярослав /Skoffin/ Ржавский

Главный программист:

Станислав Симонов

Главный художник:

Владимир Андреев

Главный тестер:

Станислав /Snowie/ Лобачёв

Дизайн:

Дмитрий /Shadow Dweller/ Донской
Роман /Romiras/ Зорин
Лев /DaVinci/ Соколов

Диалоги и текст:

Беркем Аль Атоми

Программирование:

Дмитрий /ivashkin/ Ивашкин
Вадим Лисиченков
Андрей /Nautilus/ Потапов
Юрий /avatar/ Сережин

Графика:

Вероника Акулич
Константин Гречин
Ярославна Егорова
Евгений /Jek/ Каранов
Евгений Мельников
Светлана Полохина
Геннадий /Gench/ Рыжкин
Антон Чейкин

Контроль качества:

Олег Малыгин

Звуки оружия:

Олесь /Cobra/ Калашник

Консультанты:

Беркем аль Атоми
Лев /DaVinci/ Соколов

Компания Апейрон выражает благодарность:

Посетителям форумов «Апейрон» (<http://www.apeiron-games.ru/forum/>), Absolute Games (<http://forums.ag.ru/>) и сайта игры «Мародёр» (<http://maroder-game.ru/>) за оказанную поддержку и участие в разработке проекта.

Игровым издательствам и журналистам, проявившим интерес к игре.
Нашим родным и близким, поддерживавшим нас в сей трудный час.

Беркему Аль Атоми

А так же

Автору игровой музыки:
Андрею Сидоренко



ПРОДЮСЕР

Алексей «Stallker» Пешехонов

МЕНЕДЖЕРЫ ПО ПРОДВИЖЕНИЮ ПРОДУКТОВ

Станислав Плещев

Оксана Саичкина

ТЕХНИЧЕСКИЙ ЭКСПЕРТ

Станислав Каменев

Сергей Беляков

ХУДОЖНИКИ-ДИЗАЙНЕРЫ

Даниелла Климашевская

Юлия Соловьева

PR-МЕНЕДЖЕР

Илья Заславский

КОМЬЮНИТИ-МЕНЕДЖЕР

Сергей Владинец

МЕНЕДЖЕРЫ ПО ТОРГОВОМУ МАРКЕТИНГУ

Антон Данилов

Татьяна Митрофанова

Наталья Таирова

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДАЖАМ РЕКЛАМНЫХ ПЛОЩАДЕЙ

Иван Широковский

ТРАФФИК МЕНЕДЖЕР

Анна Куцева

ЭКСПЕРТ ПО ЗВУКУ

Юрий Ленин

ИГРОВАЯ МУЗЫКА

Андрей Сидоренко

АКТЕРЫ ОЗВУЧАНИЯ

Беспалый Д.

Гребенщикова Л.

Тарабара И.

Симанов А.

Прозоровский Н.

Аболдуев В.

Маляров Ю.

Данилюк А.
Сазонтьев С.
Кутасов С.
Семисынов О.
Семисынов О.
Аболдуев В.
Маляров Ю.
Бякова И.
Ленин Ю.
Маляров Ю.
Копп В.
Литвинов И.
Токарев Б.
Гребенщикова Л.
Колесников С.
Колесников С.
Токарев Б.

СТАРШИЙ ТЕСТЕР

Иван «QA» Райнов

ВНУТРЕННИЕ ТЕСТЕРЫ КОМПАНИИ «БУКА»

Дмитрий «Solowey» Ануфриев
Антон «Agies» Кирш
Андрей Лесняков
Евгений «Uncle_fu» Попов

ВНЕШНИЕ ТЕСТЕРЫ КОМПАНИИ «БУКА»

Москалец Александр
Коннов Алексей
Чехиркин Михаил
Волков Семен
Кулешов Владимир
Сокуренок Андрей
Шкребень Антон
Добычин Александр
Анохин Андрей
Локтионов Олег
Клоссе Константин
Беляев Петр
Коняхин Александр
Бучкин Алексей
Макаренков Евгений
Мартынов Андрей
Пермяков Дмитрий
Медведев Евгений
Брусиловский Леонид
Светличный Денис
Рашид Ачилов
Агеев Игорь
Сабиров Артур
Козлов Дмитрий

Тупоносов Александр
Ерохин Алексей
Вехтев Максим
Калинин Валентин
Садомский Дмитрий
Кравцов Вадим
Гусев Егор
Седых Александр
Ясинский Дмитрий
Ким Андрей
Константин Хардигов
Ефимов Сергей
Аникин Александр
Соколов Денис
Митенёв Александр
Зарубин Денис
Перевезенцев Александр
Наумов Алексей
Шатров Александр
Пыльников Никита
Куликов Сергей
Яппаров Альберт
Луконин Артем
Федоров Юрий
Ростанин Андрей
Лебедев Дмитрий
Верещагин Антон
Загребнев Евгений
Быстрицкий Сергей
Виншток Евгений
Шульженко Иван

ОТДЕЛ ПРОДАЖ

Максим Алексеев
Наталья Анкундинова
Андрей Антонов
Елена Борискина
Вячеслав Григорьев
Антон Данилов
Елена Домникова
Сергей Капустин
Виталий Касаткин
Павел Клоков
Игорь Колчин
Андрей Кравчинский
Вадим Лошилов
Артем Митенков
Татьяна Митрофанова
Сергей Нагорный
Сергей Пашковский
Александр Петринский
Евгений Самсонов

Андрей Силков
Нина Стариченкова
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов

ЮРИДИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Наталья Лебедева

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Екатерина Борщева
Евгений Дмитриев
Александр Мурашов

РУКОВОДИТЕЛЬ СЛУЖБЫ КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА

Александр Пак

РУКОВОДИТЕЛЬ ДИЗАЙНЕРСКОЙ СЛУЖБЫ

Санан Ушанов

РУКОВОДИТЕЛЬ СЛУЖБЫ РЕКЛАМЫ И PR

Александр Кочетков

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОДЮСЕРСКОГО ЦЕНТРА

Виктория Эннс

РУКОВОДИТЕЛЬ ВЫПУСКАЮЩЕГО ОТДЕЛА

Максим Лельков

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА ПРОДАЖ

Ольга Полковникова

РУКОВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛА МАРКЕТИНГА

Татьяна Устинова

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР

Игорь Сухов

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР

Александр Михайлов

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО

Ивану Бунакову
Сергею Бобкову
Дмитрию Пензину
Владимиру Миняеву
Игорю Устинову
Даниелле Климашевской
Виктору Епишину
Валерию Воронину
Студии МОКАП.РУ
ЛЕО ХАО
Беркему аль Атоми

10. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Служба Технической Поддержки ЗАО «БУКА» работает с понедельника по пятницу с 11-00 до 16-00.

Адрес: 115230, Россия, г. Москва, Каширское ш., д. 1, корп.2, ЗАО «БУКА»
Тел.: 8 (800) 555-28-52 (по России звонок бесплатный)
Сайт: <http://www.buka.ru/techsupport>
E-mail: help@buka.ru

При обращении за технической поддержкой, пожалуйста, указывайте полную конфигурацию компьютера, используемую версию Windows и DirectX, подробно описывайте возникшую проблему. Если Вы хотите получить ответы на конкретные вопросы по прохождению игры, Вы должны быть зарегистрированным пользователем. В письме Вы должны указать фамилию и регистрационный номер. Только в этом случае мы обязательно Вам ответим!

Извините, но:

Прохождения игр не высылаются, вы можете найти их на форуме. Коды к играм не высылаются. За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, ЗАО «БУКА» ответственности не несет.

*С вопросами, касающимися работы операционной системы Windows 95/98/NT/2000/XP, Вы можете обратиться в центр поддержки Microsoft.
Тел.: (495)916-71-71.
Адрес: 125252, Москва, а/я 70, АО Microsoft.25*

11. БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ

Существует некоторое предубеждение, что бета-тестер в игровой индустрии не имеет практически никаких перспектив роста. Мы хотим опровергнуть это утверждение. Компания «БУКА» заботится о своих сотрудниках и людях, помогающих нам в создании развлекательных продуктов.

Бета-тестирование – прекрасный способ заявить о себе в индустрии. Если вы хорошо проявите себя в бета-тестировании, то у вас появится возможность тестировать продукты на ранних этапах разработки, а то и на этапах проектирования. Естественно, что люди увлеченные, пунктуальные и одаренные будут получать оплату за работу. Те, кто помимо вышеперечисленных качеств обладает харизмой и лидерскими навыками, сможет вести тестирование проекта, управляя тестерами, создавая ТЗ по этапам тестирования и т.д. Стоит сказать, что карьерный рост очень часто не заканчивается должностью старшего тестера.

Если вы амбициозны, одаренны, пунктуальны, любите игры и разбираетесь в них – добро пожаловать в клуб бета-тестеров компании «БУКА»!

Если вы заинтересовались, то пришлите анкету на любой из адресов электронной почты: psasha@buka.ru или epopov@buka.ru

Или читайте подробности на <http://www.buka.ru/cgi-bin/testers.pl>

12. Информация о лицензиях

По роману Беркема аль Атоми® «Мародёр»®.

© 2009. Buka Entertainment {Enterprises}

© 2009 ООО «Апейрон». Все права защищены.

© 2003-2009. Все права на технологию SPM (Smart Pause Mode) являются собственностью ООО «Апейрон».

Ogg Vorbis Copyright © 2002 by Xiph.org Foundation (<http://www.xiph.org/>).

This software is based in part on the work of the «Independent JPEG Group».

Страница компании Апейрон

<http://www.apeiron-games.ru/>

Страница компании Бука

<http://www.buka.ru/>

Страница игры

<http://www.maroder-game.ru/>